

零售价5.80元
2006年15期 Vol.61

超大特辑
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
口袋妖怪 珍珠钻石
圣女贞德/忍道焰
最终幻想3

新卡热评

彻底攻略
超级马里奥篮球
死神 魂之热斗3
天外魔境 第四默示录

总力企划
掌上的逆袭
议掌机游戏的移植与反移植

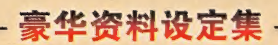
限定版大开眼界!总力公开!

掌机最伟大的销售记录
GB/GBA/NDS/PSP/WS/NGP总整理
霸气保存版

新世代掌机模拟器报告

电玩天下

ISSN 1672-8866



豪华资料设定集



日本掌上游戏主机市场再分析

记录17年间掌机游戏历史销量的TOP20

1989~2006

掌上主机，作为从家用机上分支演变而来的特殊便携平台，随着时间的推移而逐渐地发展变更着。由当年家用机霸主任天堂开辟的掌机市场，在整个游戏业界越来越体现出其特殊的地位。从最早由任氏一手打造的GB/GBA全胜时期，到现在家用机市场恐龙极硬件商SONY旗下的次世代掌机PSP与老任的分庭抗争。不知不觉中，掌上主机已经伴随着玩家走过了17个春夏秋冬。玩家手中的玩具也从最初的黑白点阵时代，发展到现在附加多种多媒体功能并且拥有海量存储容量和出色硬件机能的掌机平台。随着世界游戏市场格局的不断发展以及玩家群体的逐渐变化，掌机游戏与家用机游戏的区别与特点越发的明朗起来。也因此，掌机游戏市场也逐渐的独立起来。这也使得越来越多的游戏厂商开始关注这个开发成本低廉，但是却有高利润回报的大潜力市场。虽然在近些年中，日本游戏市场逐渐的萎缩并出现滑坡现象，但是在掌机这一块借助DS和PSP两部强大的掌上主机也同样获得了不逊于家用机市场的成绩。纵观17年间在这个市场上发展的数部掌机，我们不难从其中感悟到很多的东西，今天不妨由PG编辑部的带领下，一直回顾一下这些年间日本掌机游戏市场的发展过程，看看在这其中，有多少款游戏是值得我们去记住的！

纵评DS软件霸者之路 2004~2006年度

在日本市场上的软件销量DS以压倒性的优势远远高于PSP。到底是什么神奇力量可以使DS能够获得如此高的人气？

日本市场DS软件销量排名

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量(万)
1	欢迎来到 动物之森	任天堂	05.11.23	297
2	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	05.12.29	268.6
3	锻炼大脑的DS训练	任天堂	05.05.19	247.7
4	新超级马里奥兄弟	任天堂	06.05.25	208.2
5	马里奥赛车DS	任天堂	05.12.08	142.7
6	任天狗	任天堂	05.04.21	128.9
7	脑力轻松教室	任天堂	05.06.30	126.3
8	英语泡菜	任天堂	06.01.26	110.1
9	福蛋的商店街	BANDAI NAMCO	05.09.15	108.2
10	触摸瓦里奥制造	任天堂	04.12.02	78.8
11	超级马里奥64DS	任天堂	04.12.02	71.9
12	俄罗斯方块DS	任天堂	06.04.27	68.5
13	口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队	任天堂	05.11.17	68.4
14	口袋妖怪战队	任天堂	06.03.23	56.1
15	谁都能玩的游戏大全	任天堂	05.11.03	52.2
16	JUMP明星大乱斗	任天堂	05.08.08	41.3
17	马里奥&路易RPG2	任天堂	05.12.29	36.1
18	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	06.02.02	23.9
19	口袋妖怪冲刺	任天堂	04.12.02	17.7
20	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	05.12.02	17.6

拥有非常规的硬件设计的全新主机，意外引发的软件热卖。

在掌机这块市场上，至少到目前为止还没有人能够撼动由老任创下的基石。取得了GB系列主机无限辉煌的老任，同样没有在未来市场发展的道路上使自己迷失了方向。家用机市场上SONY的异军突起使得任天堂这个老牌的游戏硬件厂商第一次品尝到了失败的滋味。但因为有掌机平台这一块既稳定又丰厚的市场作为后盾，任天堂也并没有因此而受到太多经济上的损失。显然，SONY想要真正意义的在游戏业界战胜任天堂，掌机这块市场是必须从老任的手里抢夺过来的。因此，PS2全球范围内大获全胜以后，PSP的出现也是顺理成章的事情。所有人都以为，任天堂的下一代掌机一定是“革命性”的，强大的竞争对手的出现将迫使老任自己加快掌机硬件性能的提升速度。号称21世纪的WALKMAN的PSP一经公布规格，人们就开始揣测下一代的GB系主机将以怎样超强的硬件性能来反抗来敌。让人大跌眼镜的是，当在04年E3展上，岩田聪从口袋中掏出一个长方形的银色的翻盖盒子时，众位看客不无唏嘘不已。（Dual Screen）DS——全新的非GB系列主机、过分守旧的外形设计以及与对手完全不是一个时代的硬件性能似乎已经宣告了新一代掌机大战的结果。但是市场似乎完全依照任天堂最初所预想的那样，在两年后的今天，DS主机在日



↑手持NDSL的岩田聪显得充满了自信。

最近走在大街上，我特别想被砖头砸，例如像DSL、PSP那样的……（张鹏）
男，17，天津市河西区西横街腾华里二号楼十门101，300222

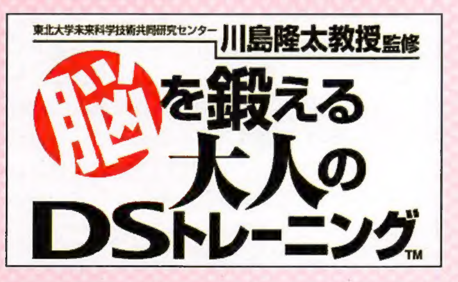
本市场内所取得的软硬件上的全面胜利，向世人证明任天堂依然是掌机界的王者。

DS独特另类的硬件设计为任天堂在掌机这块市场上开辟出了全新的用户群。任天堂以极其精确的市场定位为DS主机找到了更加广泛的支持群体。相比之下，PSP虽然拥有着异常强大的硬件性能以及多媒体功能，在主机销量上也取得了不俗的成绩，但在软件的销量上却被DS远远的抛在了后面。只是单一的依靠从家用机中转型过来的以及原掌机玩家，是无法从根本上战胜拥有像《口袋妖怪》这样恐龙级游戏系列的任天堂。而任天堂这一方面却可以依靠便捷的开发环境，以及极其低廉的开发成本换取丰厚的经济回报。利用DS独特的触摸、双屏以及麦克风这些硬件特性，开辟出了众多全新的游戏系列。它们的出现为掌机市场带来了全新的活力。



轻松休闲类游戏成为中坚力量,非主流游戏取得骄人成绩。

从DS软件TOP20的表格中我们不难看出，其中原创游戏的数量占据了相当多的位置，这与PSP主要以复刻和移植家用机游戏为主的市场定位有很大的不同。其中以《锻炼大脑的DS训练》（以下简称为《脑锻炼》）系列为代表的“益智”类游戏，受到了全年龄层各类玩家的欢迎。因为开发成本以及软件的售价都极其低廉，游戏的销量又是翻番成倍的增长，厂商从中间获取的利润可想而知。而游戏本身所引起的社会话题再度刺激了游戏主机的销量。尤其是更加时尚美形的DSL主机的发售，更是使DS系主机成为了家喻户晓的明星。《脑锻炼》与《更脑锻炼》两部作品的销量都超过了200万，并且占据了销量榜的前两位，这两款游戏破天荒的受到了众多中老年用户（实在很难称其为玩家）的喜爱。除此以外，像《脑力轻松教师》、《英语泡菜》这样的非常规类型游戏也都取得了过百万的销量。这让许多大牌厂商的名作系列所可望不可及的销量也从另一方面嘲讽了PSP一味追求机能的极端做法。任天堂以十分巧妙的市场切入点使DS主机非常“幸运”地取得了软件销售的大成功。



小资料：近3年日本市场DS与PSP软件销量对比

年份	机种	销量
2004年	DS	101.4（万份）
2004年	PSP	40.8（万份）
2005年	DS	966.6（万份）
2005年	PSP	219.4（万份）
2006年	DS	1445.3（万份）
2006年	PSP	172.2（万份）

↑日本市场DS软件的贩卖数量可以用恐怖来形容，相比之下PSP的销量从06年开始就已经出现了滑坡的现象。

DS全面胜利的最大功臣：一支触笔就能拯救了任天堂。



↑游戏以外的周边产品也是厂商的利润的一大来源。

很难想像，像《任天狗》这样的一款宠物育成类游戏，竟然也能够获得日刊权威杂志的满分评价。就业界来说这也算是个不大不小的奇迹。当玩家亲身体验到本作时，就可以深刻地体会到厂商的良苦用心以及DS主机硬件设计上的别具匠心。触摸屏——这个在PDA、手机市场上已经应用得非常成熟的技术，引用到掌机上来却能够引发出如此的销量热潮，它的加入大大地增加了玩家与游戏单元之间的互动。许多非常规类型游戏也因此而获得了

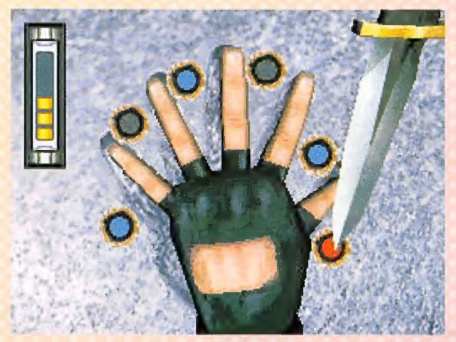
系列虽然的确拥有着相当不俗的素质，但是能够取得如此高的评价却主要来源于“创新”这一点。全新的游戏感觉带给玩家无限的惊喜与乐趣，这才是本作成功的最大要素。秉承这一制作理念的还有在GBA时代就已经名声大噪的《瓦里奥制造》系列，DS版的《触摸瓦里奥制造》灵活地应用了主机的触摸与麦克风功能，将游戏的精髓与乐趣发挥至极。掌机本身就是一部以休闲为主的游戏平台，一般的掌机玩家游戏的时间并不固定，他们更希望可以随时方便地体验到游戏的乐趣。所以想要取悦这部分玩家，掌机游戏就要尽量做得简短或是极易上手，玩家可以在最短的时间内感受到游戏的乐趣。这一点与家用机游戏有着本质的不同，如果依然按照同一思路来制作游戏的话，一定会使大部分的用户群流失。任天堂凭借其多年制作掌机游戏的丰富经验，非常及时地推出了更具有互动性的DS主机，能够使软、硬件两方面同时取得胜利，也是理所当然的事情。

传统名作系列喜忧参半,绝大部分第三方软件不具号召力。

DS与PSP在软件方面定位最大的不同就在于，DS平台并不依靠家用机游戏的移植来维持游戏的数量和多样性。任天堂自己既是一个出色的游戏硬件厂商，又是一个伟大软件开发商。即使没有第三方软件的支持，老任自己的游戏也足以撑起一部主机。其社内数个名作系列以及多名天才的游戏制作人使老任的游戏永远走在业界的最前方。DS在日本游戏市场总销量TOP20中，就有17款作品来源于任天堂的本社，而且排名都比较靠前，这也从一个侧面验证了笔者前面的论点。在这些拥有不俗销量的游戏中，鲜有家用机游戏的移植或系列相关作品。即使是像《超级马里奥64DS》这样移植自N64主机，制定了3D动作游戏标准的经典移植作品，也不过是取得了总销量榜第11名的位置，而且在很大程度上这还是借了首发游戏的光。而相比之下，阔别已久的2D传统正统系列的最新作《新超级马里奥兄弟》，依然取得了相当不俗的成绩。可见马里奥的魅力并没有因为时间的推移而有所减少。当然本作的大卖也与游戏本身的超高素质有着很大的关系，厂商十年磨一剑的态度，为大家献上了几乎完美的作品。



↑《新超级马里奥兄弟》的素质毋庸置疑，老任多年酝酿打造的作品果然不同凡响。



↑虽然CAPCOM在移植的过程中颇花了些心思在原创要素上，但实际的效果却很一般，这种冷炒饭如今已经很难再吸引玩家。

不可否认，任天堂本社之外的传统系列续作以及移植作品销量就要不济得多。这其中非常有代表性就是CAPCOM在PS平台创下奇迹的《生化危机》系列的第一作，作为它的移植版并增加全新要素的《生化危机DS》，也不过是取得了7万余本的惨淡销量，这与它在家用机上过百万的销量有着鲜明的对比。由S・E开发的，在GB平台上起步并在SFC平台大获成功的《圣剑传说》系列，在近些年来的游戏市场上人气也大不如前，今次DS版的最新作《圣剑传说DS 玛娜之子》素质极其平庸，如果不是依靠过去系列所残留下的人气，现在的23万本的销量估计也很难保住，但即使是这样与当初系列辉煌时期近300万的销量也有着巨大的差异。DS主机硬件性能的不足，使得一些最近的家用机游戏移植变成了一种奢求，而再将已经过去近10年左右的旧主机游戏搬上掌机平台，效果也不是十分理想。这其中的原因有两个：第一就是绝大部分家用机游戏不适合掌机平台，沉闷拖沓的游戏节奏会使玩家很快失去兴趣；第二就是无法很好地利用到DS的硬件特性，玩家在游戏的外在表现以及新鲜感上都得不到满足，自然就只有放弃的份了。

时间流逝，月光散射大地，掌机玩转手心，一书在手，万嘉不愁，变幻莫测，惊心动魂，让人爱不脱手，真乃知心玩伴也——掌机迷！（李黎凯） 男，17，新疆乌市，830000

任天堂掌机帝国的坚固堡垒：《口袋妖怪》的剩余价值。

对于渐渐临近的《口袋妖怪 钻石/珍珠》的发售，笔者也实在很难找出一条它不会再次大热卖的理由。《口袋妖怪》的确是一款怪物级的软件，即使是在家用机平台早已成名的像《最终幻想》、《勇者斗恶龙》这样的系列作品，在面对《口袋妖怪》时也只能是自叹不如。《口袋妖怪》之所以恐怖，并不在其游戏本身天文数字的销量上，也不在于其低廉的开发成本，而是它在游戏之外所取得的巨额经济收益以及剩余价值的再利用上。至少在掌机市场，只要是挂上《口袋妖怪》的名字，这款游戏的销量就一定不会很差，这似乎已经成为了一条不成文的定理。在今次的TOP20销量榜中，我们依然又看到了三款其系列相关作品榜上有名。平心而论，《口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队》、《口袋妖怪战队》以及《口袋妖怪冲刺》这三款游戏的素质实在是表现平平。其画面表现更是让人无法恭维，但就是这样的作品最高的也达到了60余万本的销量。这样的数字对于一些中小型厂商开发的游戏来说，几乎是永远都无法企及。也许玩家会在买回游戏后大呼上当，但是却无法抵御这些系列相关作品的魅力。相信只要"钻石/珍珠"能够保持相当的素质并灵活地运动到DS主机的各种硬件特性的话，它的成功自然是没有任何问题。相对在系列正统系列的带动下，厂商对《口袋妖怪》系列剩余价值的榨取上还不会停止，从某种角度说，任天堂即使只依靠这一款游戏就可以够活好几年了。

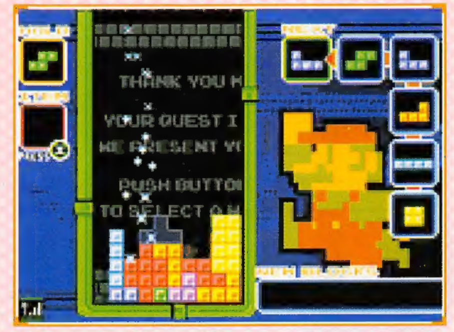


网络成为延长游戏生命的保障,掌机网络化即将成为标配。

游戏界有一种说法叫做"长卖"，意思就是说某一款游戏可以在其发售之后的几个月甚至是几年时间内依然能够保持一个持续稳定的销售量。这样的游戏在业界其实是十分罕见的，以前也就是《口袋妖怪》系列能够获得这一殊荣。而今天我们不得不再加上一款游戏，它就是这次TOP20的榜首得主——《欢迎来到 动物之森》。《动物之森》系列的确是个名作，但也相信没有人能够料想到仅仅在日本市场本作如今已经取得了近300万的销量，而且这种"长卖"的趋势依然没有减弱的趋势。游戏发售半年之后周销量依然能够保持近7万本的数字，这让人不得不叹服本作的"魔鬼"魅力！游戏本身的素质固然重要，但是网络的介入却也是游戏具有持续生命力的一个重大原因。《动物之森》的成功与任天堂所搭建的稳定免费的"Wifi"网络平台有着很大的关系。而另外一款名作《俄罗斯方块DS》的复苏，似乎更是完全为配合"Wifi"而制作的。本作不仅在日本取得了骄人的成绩，在欧美市场同样获得火爆的人气。每日都有无数的玩家在网络上进行通信对战，这样传统甚至有些古朴的游戏，只需要一个网络的介入就可以获得重生。可见网络对于如今的掌机游戏市场有着怎样的带动作用。相信只要任天堂在今后的游戏中多加利用这块平台，DS在未来发展的道路上将走得更加平坦宽阔。



↑《动物之森》的热卖让许多业界人士大跌眼镜，简单的游戏模式与丰富的游戏性使本作成为掌机史上的又一个奇迹。



↑老少皆宜的《俄罗斯方块DS》加入网络要素后，使游戏的乐趣倍增。

浅析PSP游戏销售怪圈 2004~2006年度

次世代掌机PSP凭借强劲的机能和众多媲美家用机的游戏大作，取得了一定的市场份额，但是却陷入了销售怪圈。

日本市场PSP软件销量排名

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量(万)
1	怪物猎人P	Capcom	05.12.01	65.8
2	大众高尔夫P	SCE	04.12.12	39.9
3	真·三国无双	KOEI	04.12.16	28.6
4	成人的脑力训练P	SEGA	05.10.20	28
5	山脊赛车	NAMCO	04.12.12	27.4
6	胜利十一人9无处不在	KONAMI	05.09.15	24.2
7	永恒传说	NAMCO	05.03.03	19.3
8	TALKMAN	SCE	05.11.17	16
9	北欧战神传	SQUARE ENIX	06.03.02	15.1
10	麻雀格斗俱乐部	KONAMI	04.12.12	13.5
11	实况棒球P	KONAMI	06.04.01	13
12	捉猴学院	SCE	04.12.30	12.8
13	龙珠Z真武道会	NAMCO	06.04.20	12
14	合金装备ACID	KONAMI	04.12.16	11.7
15	大众高尔夫P廉价版	SCE	05.11.17	11.5
16	捉猴P	SCE	05.03.17	11.3
17	词汇益智游戏 词汇大辞典	NAMCO	04.12.16	11
18	英雄传说白发魔女	BANDAI	04.12.16	10.5
19	激战国无双	KOEI	05.07.28	10
20	随身玩伴	SCE	04.12.16	9.7

PSP初登场的强劲势头和众多大作登场,前景一片光明。

在去年的日本游戏销量榜单上（2004.12.27～2005.12.25），我们在前100名中可以见到8个PSP游戏，而NDS游戏则占据了20个名额。在所有PSP游戏中，销量最高的《大众高尔夫P》卖出了39.9万份，第二名是《怪物猎人P》，销量为23万。而竞争对手NDS的游戏销量最多的是《动物之森》，销量已经达到117万（如今这个数字变成297万），即便是NDS销量排行第十名的《超级马里奥64DS》也卖出了81万份……在去年日本财年销量前100的榜单上(2005/3/28～2006/4/2)，PSP只有4款游戏入榜，另4款被挤出了榜单，而NDS游戏数量增至28款。让PSP饭丝稍感欣慰的是，《怪物猎人P》今年上半年卖出了42万份，至今总销量达到了65.8万。



任天堂利用GB系掌机垄断了掌机市场10年左右。在经过充分的准备后，SONY公司介入了这个领域，并使情况发生了改变。PSP主机于2004年12月12日发售，这款次世代掌机体现了SONY的理念：时尚美观的外形，强劲的硬件机能，超前的储存媒体，多媒体播放功能。从PSP主机的设计可以看出SONY的野心：利用家电大厂得天独厚的优势，各方面出击扩大用户群，攻下掌机市场。兼备UMD高质量影片播放和大尺寸屏幕、硬件mp3播放器、图片浏览等功能，并且依靠PS系列家用机的影响力，使用PSP强劲的机能可以非常容易的移植PS2游戏，在很大程度上做到了互补，并且一定程度上解决了PS2末期产生的颓势。相信每个人至今还记得初公布PSP

最后再次祝愿《口袋迷》编辑部将《口袋迷》越办越好！（王昊　）
上海市黄浦区宁海东路151号三楼，200002



售价的情况，19800日元（普通版）的售价让所有的人都大吃一惊，从各方面来看，PSP就是一款梦幻级的掌机。玩家欢呼庆祝真正的次世代掌机的来临，厂商表示对其大力支持。所以PSP在日本首发的前一天清晨，日本各大商店门前就排起了长队。2004年12月12日一天的销量达到17万台。玩家抱怨PSP日版首发出货太少，而SONY在12月20日各大销售网站开展的PSP预定销售活动，所有的PSP也在3秒钟之内被玩家抢购一空。

PSP的首发游戏阵容包括：《装甲核心·方程式前线》、《恶魔战士编年史·混沌之塔》、《麻将格斗俱乐部》、《大众高尔夫P》、《山脊赛车》、《Lumines》。虽然首发游戏只有6款，从数量上低于PS2的10款。但是在发售后的一周内，SONY和其他公司又推出了6款游戏进行补充，所以游戏数量绝对让人满意。而从游戏质量上看，这12款游戏的素质也绝对让人叹为观止。《大众高尔夫》、《山脊赛车》、《真·三国无双》、《合金装备》这些PS2上炙手可热的超级大作，让PSP这个掌机充满了魅力,也证明了SONY公司的商业运作能力和对其他公司的号召力。对于这么一款主机，几乎所有的第三方厂商都看好PSP的前景。机能如此强悍，价格惊人地低，又有PS系前辈撑腰的掌机不成功才怪。

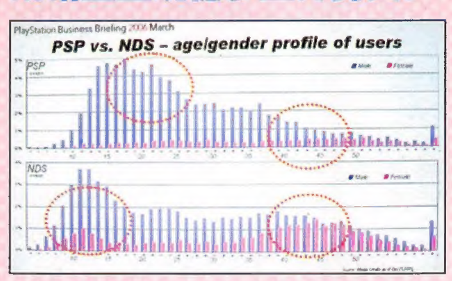




↑相信很多玩家都不知道PSP上这款PS时代大受好评的《随身玩伴》。

在首发游戏中，有几款游戏从一开始就受到了玩家的推崇，比如《大众高尔夫P》、《山脊赛车》、《真·三国无双》，购买PSP的玩家多数都在它们中进行选择。这几款游戏在很大程度上得益于PS2版的影响，当然它们本身的素质也很高，“PS2游戏”便携后的魅力自然就更大了。《大众高尔夫P》的首周销量是6.6万，《山脊赛车》首周销量是6万，《真·三国无双》首周销量为5.6万。此后这3款游戏保持了一定程度的热卖（每周几千份），虽然总数不算太多,但是如今我们还能在销量总数的榜单上看到它们的身影,并且廉价版也取得了不错的销售成绩。遗憾的是，虽然目前PSP主机日本国内销量已达到300万以上，但是新游戏的首周销量已很难达到5万。

2005年初，PSP主机和游戏销量呈现稳步上升势头。



↑从图中可以看出PSP和NDS的用户群年龄分布，PSP用户主要集中在20岁左右。

2005年上半年PSP的竞争对手NDS上出现了“怪兽级”游戏。有些游戏的威力已经爆发，有些则后续待发，后来发生的事是任何人都想不到的。

同时在2004年底登场的NDS和PSP，年末商战NDS比PSP卖的要好些，这主要是由于任天堂强大的掌机品牌效应，当然PSP首批出货不足(首发才20万台)也是一个原因，只能白白地浪费了这个商机。不过进入新的一年，PSP主机供货跟上去后，这个情况就发生了改变。从2005年1月开始，日本市场主机销量榜上PSP终于超过了NDS，并且压制了NDS长达三个月之久。

从PSP发售之初，人们对它的感觉就是时尚、高级、成熟等印象。而PSP的游戏也顺其自然向“高端”靠拢，众多游戏厂商的支持，众多媲美PS2画面素质的游戏大作，让玩家感到这是一款真正的次世代掌机，而NDS则代表了低龄。而到2005年上半年，情况还是这样的。2004年底PSP上的大作不多，除了几款低成本、低开发周期的AI系列游戏（棋类和麻将游戏）和《泡泡龙》等移植游戏，直到2005年1月才有大作登场。《炼狱》、《波波罗克罗伊斯物语》、《极品飞车》、《死神》等游

祝掌机迷越办越好，玩家们也能在暑假玩到消火降暑的好游戏。（聂彬）
男，16，湖南省长沙市师大附中广高0503班，410081

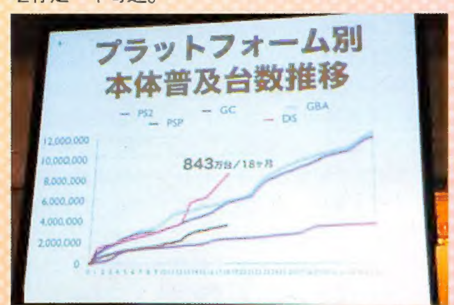


↑作为SONY吉祥物的多罗猫，这次也不能挽救PSP了。

戏巩固了PSP稳定的出货量。新掌机即可和GBA、NDS三分天下，表现着实不凡，此时很多人都认为PSP很可能是掌机大战的最终冠军。

如果没有《任天狗》和任天堂Touch系列众多的“怪异”游戏，PSP的前途一片光明。其实SCE在推出PSP时就已经注意到了女性玩家市场，久多良木健在3月15日的东京2006 PlayStation 商业报告上（Tokyo's 2006 PlayStation Business Briefing）就曾指出，PS系的女性玩家很少，而PSP的用户群中男性玩家占了96%，虽然在PS推出的时候就想过大力发展女性用户，但是过了10年却忘记了这件事，所以要用PSP扭转这个局面。

其实在2005年4月21日《任天狗》发售前的数个月，SCE就把PS时代一个女性喜爱的明星搬到了PSP上——它就是多罗猫。PS时代的大明星多罗猫在《随身玩伴》和Pocket Station液晶记忆卡的联袂演出，把这个游戏卖到了近百万的销量，甚至Pocket Station也卖到缺货。2004年12月16日PSP版《随身玩伴》发售了，这款游戏至今销量刚达到10万。也许是这个老品牌没落了，对PSP的销售没能起到太大的作用。而半年后NDS上的那只“狗”（任天狗）却在发售一周内，让NDS的主机销量从2万增至9.6万，超越了PSP 3万的当周销量。并且从此以后NDS主机销量基本都在PSP之上……任天堂一下就做到了，而这个逆转堪称是一个奇迹。



↑如图，从曲线可以看出NDS销售速度呈现高速增长，甚至超过了PS2。PSP则夹在GBA和NGC之间。

全民争购NDS盛况空前，只有OTAKU才会去玩PSP。

《任天狗》和其后的众多游戏改变了NDS的地位，这之后相继推出的《轻松头脑教室》、《成人脑力锻炼》、《福蛋商店街》、《动物之森DS》、《马里奥赛车DS》一大批利用NDS特异机能（触摸、麦克风、双屏）的游戏的出现，让掌机游戏市场发生了改变。NDS游戏变得老少皆宜，成人走在大街上手捧NDS不再是糗事，办公室女性（Office Lady）竞相购买NDS和NDS游戏，NDS一夜间变成了新的时尚。另一方面，由于PSP的游戏普遍是“正统”游戏，移植游戏居多，当然也不乏原创大作，所以玩PSP的用户主要是中学生。“大家都在玩NDS，只有OTAKU才玩PSP。”，玩PSP的玩家变成了核心玩家（CU），而以游戏性著称的任天堂的NDS玩家却变成了轻度玩家（LU）。



↑为了引起人们的关注，PSP在欧洲发售时的广告使用了“白色来了”这句带有种族歧视色彩广告词。

NDSL的推出无疑证明了任天堂市场定位的改变。外形如此时尚的掌机出于任天堂之手，这在以前是谁都不会想到。PSP刚发售时，其外形和功能曾被称为“苹果杀手”，如今这个名称赋予NDSL更合适。而每次NDSL发卖时各地盛况空前的排队图，想必大家也都见识到了。

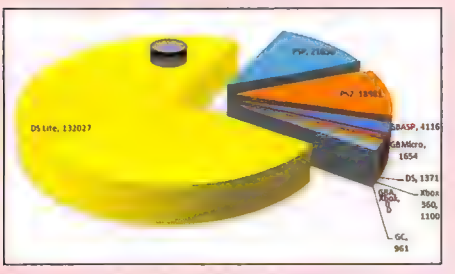
2005年下半年至今，日本游戏市场PSP游戏的销量暗淡。

2005年9月15日，万众期待的《胜利十一人9 无处不在》终于发售了。这款游戏被厂商寄予厚望，和PS2版同时发售也很能说明问题。PS2版超过数百万的玩家自然也期待PSP版能够带来“无处不在”的乐趣。《胜利十一人 无处不在》的首发取得了不错的成绩，首周销量将近9万。但是遗憾的是这款游戏的素质一般，从画面上看，人物建模和PS2版有不小的差距。用远视角玩游戏时，球员的

掌机玩家是一家人，谁要有《圣剑传说DS2》的经验请与我联系。（杨名琛）
男，17，上海市营口路625弄2号2004，200433



↑SONY楼上悬挂的《LocoRoco》大幅广告。同时日本各大建筑和地铁等地方都悬挂了这个游戏的宣传广告。



↑这是某月日本主机销量统计的恶搞图。图中NDSL如同“吃豆人”一样，正在吞食其他主机。

球衣、队标之类的图案根本看不清。由于UMD读盘速度问题，游戏没能实现实况语音解说，不免让人感到扫兴。也许是游戏本身素质存在的这些问题，这款游戏到目前的销量为24万。

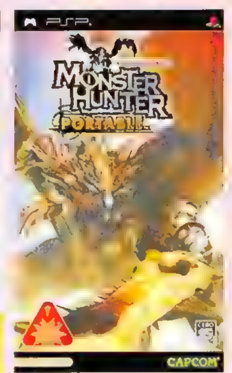
首周销量最高的PSP游戏是《怪物猎人P》，首日销量达到9.4万，这个成绩是《胜利十一人9 无处不在》首日销量的两倍左右，而《怪物猎人P》的首周销量则达到了11.8万。《怪物猎人P》也是目前PSP上销量最高的游戏，这款游戏自2005年12月1日发售，仅用一个月销量就达到了23.4万，而至今又卖出了40多万份，销量达到了65.8万。这是PSP游戏的一个典范，好游戏取得了应有的成绩。PSP上的其他游戏则没有这么幸运，大多数游戏发售首周只有不到1万份的销量，成绩好些的游戏能达到3万左右，然后增长速度就变得极为缓慢。

PSP在日本市场陷入了一个怪圈，高水准的游戏只能取得一般的销售水平。NDS和其上各种异类游戏，比如大家熟悉的《任天狗》、各类词典、学外语游戏软件、新推出的料理指导等，开发了大量用户群，让非玩家也投入到掌机游戏之中。不仅抢走了PSP的大量市场，甚至间接撼动了PS2在家用机市场的老大地位。在日本NDS变成了时尚掌机，利用特异的机能开发的游戏引导了游戏市场的走向，PSP不得不跟风推出相同或相似的游戏，比如《成人的脑力训练P》、《福福之岛》等游戏，但是未见起色，而传言耗资数亿宣传费用的《Locoroco》的销量也不尽人意。《成人的脑力训练》在NDS上销量将近280万，而PSP版只卖出28万。同样的游戏在不同的平台上产生了巨大的差距，更证明了NDS在日本的品牌效应和在用户群中产生的羊群效应。

今年上半年发售的游戏中，曾经在PS2上风靡一时的《龙珠Z》首周销量6万，刚发售的格斗大作《铁拳DR》首周销量5万，这样的成绩不能让人满意，但即便是仅为5万的销售数字从2005年下半年开始已经很少见了。比如2005年7月发售的深受国内玩家喜爱的《天地之门》首周销量只有8千……

不知道SONY下一步会怎么做，NDS和NDSL在日本老大的位置几乎已经不能撼动。在PSP未发售游戏名单上，我们还能看到大量的新游戏，不知道这些游戏的成绩又会怎么样。







↑车站立柱上出现的《LocoRoco》广告，这个游戏据说花费了7亿日元的宣传费用比较让人信服。

呼唤那拥有GBA的夏天 2004~2006年度

GBA已经退到了历史舞台的边缘，但是可以肯定的是，它带来的每个愉快日子都烙印在我们心中……

日本市场GBA软件销量排名

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量(万)
1	口袋妖怪 红宝石/蓝宝石	任天堂	02.11.21	530.2
2	口袋妖怪 火红/叶绿	任天堂	04.01.29	260.8
3	口袋妖怪 绿宝石	任天堂	04.09.16	174.6
4	FCMINI 超级马里奥兄弟	任天堂	04.02.14	119.4
5	马里奥赛车ADVANCE	任天堂	01.07.21	93.8
6	洛克人EXE4 锦标赛 蓝月/红日	CAPCOM	03.12.12	92.8
7	超级马里奥ADVANCE2	任天堂	02.12.14	91.9
8	超级马里奥ADVANCE	任天堂	01.03.21	87.5
9	星之卡比 梦之泉	任天堂	02.10.25	83.2
10	口袋妖怪 不可思议的迷宫红之救助队	任天堂	05.11.17	70.1
11	超级马里奥ADVANCE4	任天堂	03.07.11	68.7
12	星之卡比 镜之大迷宫	任天堂	04.04.15	67.4
13	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路DS	SEGA	05.12.08	64.3
14	瓦里奥制造	任天堂	03.03.21	62.2
15	勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	SQUARE ENIX	03.03.29	59.3
16	洛克人EXE6 电脑兽 苍牙/电脑兽烈爪	CAPCOM	05.11.23	59
17	超级马里奥ADVANCE3	任天堂	02.09.20	51.5
18	洛克人EXE3	CAPCOM	02.12.06	50
19	瓦里奥大陆ADVANCE	任天堂	01.08.21	48.4
20	旋转瓦里奥制造	任天堂	04.10.14	46.3

你的口袋和我的口袋里，都有只不可思议的“妖怪”

在1996年，本来有一台叫做“Game Boy”（以下GB）的游戏机即将结束他7年的生命的时候，在后继者“Game Boy Advance”(以下GBA)受到其他掌机挑战的时候，总之就是在那千钧一发之际……

这款游戏带动了硬件的发售，这是一记绝杀！皮卡丘立功了，皮卡丘立功了！不要给NGP、WS任何的机会，他们可以提早停产了！伟大的任天堂游戏！他继承了任天堂游戏光荣的传统。马里奥、大金刚、耀西在这一刻灵魂附体，皮卡丘一个人代表的是任天堂悠久的历史和传统！在这一刻它不是一个人在战斗，它不是一个人！

就连田尻智本人，也不可能在当初认为这款就连FAMI通期待榜前30名都没有进过，评分仅仅28分的《口袋妖怪》会成为任天堂的镇山之宝，如同《FF》、《DQ》系列一样成为一款决定主机胜负的“妖怪”游戏。第一次接触《口袋妖怪红》，给人的感觉不过是一款看起来非常平庸的RPG而已，画面和同期的游戏一个档次，战斗系统也就是传统的RPG回合制，如果不用点心去玩，也许只用最初分配给的妖怪把游戏给穿版了。但是



↑无数的口袋妖怪就是任天堂最后的底牌，有它们在就不会失败！

我希望和天下所有掌机爱好者成为朋友，同时以祝众小编们身体健康天天开心。（崔宝龙）男，18，天津市东丽区丽新里16号2栋301，300300

只用一只妖怪作为主力战斗毕竟比较吃力，当体验到NPC手中的妖怪的实力之后，心想："我要是也带一只这样的妖怪多好啊？"的时候，"《绿》的版本的妖怪好像很有趣"的时候，金子开始发光了，"交流"和"收集"成为了主题，不再和以前传统RPG一样那个世界只有玩家自己。作为"妖怪"级的游戏，它就在大家的眼皮底下偷偷的过了百万，而且第二年的累积销量还超过了第一年，这颠覆了传统游戏越卖越疲软的规律，创造了一个业界的奇迹。

当大家发现这款超级大作出现之后，当初没有做到的大规模宣传、广告都增大了好几十倍的补偿了回来，FAMI通上连续几期的大幅报道和研究，加上大规模出现的同人网站上的玩家开始了游戏心得经验的交流，把《口袋妖怪》炒作成了不次于《DQ》的国民级游戏。随着游戏的发售动画也紧跟上来，那远近闻名的"闪光炫目事件"更是完全的无料宣传，让日本的，欧美的小朋友们更加疯狂的喜欢上这些可爱的妖怪，之后口袋妖怪玩具计划、主题公园计划相继启动，父母们不得不为了孩子无上限的给任天堂送去可观的金钱，这也让皮卡丘得到了一个不怎么名誉的外号——"吸金鼠"。



↑这两只可爱的早期选用的妖怪早已深入人心。

"妖怪"级的《口袋妖怪》带来的不仅仅是振兴了低迷的掌上游戏业、拯救了濒临灭亡的GB、给任天堂带来高额的利润等等有利的因素，其中也有不利的影响——那就是当时为了维持局面而公布的新掌机"Game Boy Pocket"(也就是现在GBA)居然延后了数年才发售，玩家们只能继续看着黑白或者彩色的点阵迎来新的世纪。

正当玩家们纷纷预测《口袋妖怪》是否会成为GBA的首发作品的时候，2000年3月21日，千呼万唤始出来的GBA发售了。当然没有首发甚至也不会在近期发售，口袋迷们只能用GBA来玩GBC版本的来解解闷。没有任何危机感的任天堂不厚道的让广大玩家等了一年又一年，在这段时





间里无数的口袋迷都在关注着新作的消息，可是时间不断地消磨着他们的耐性，甚至有人说假如再不发售他们就再也不碰这个系列。说归说，2002年11月21日，《口袋妖怪 火红/叶绿》发售的时候，这几乎刚刚摆脱点阵的非常一般的画面也无法阻挡被吊了两年胃口的饥饿难忍的口袋迷们，他们为了这款"妖怪"游戏而疯狂，530万的销量让她成为了掌机销售的霸主，也让GBA瞬间成为了掌机的绝对君王，再无人可以撼动它16位掌机霸主的地位。

之后任天堂继续利用多版本榨取《口袋妖怪》价值，复刻了《火红/叶绿》，然后又出了资料片《绿宝石》，反正就不是新作就对了，但是可怜的口袋迷们非但没有不情愿，反而乐呵呵的享受着"妖怪"带来的乐趣。妖怪的数量是越来越多，销量也是不曾减少，GBA上系列总销量接近1000万，这样的数字在游戏业不景气的日本可以说就是一个销量的奇迹。不是新作，只是复刻或者资料片就能卖得很好的不只《口袋妖怪》还有他的老大哥……

即使只是复刻也能把销量紧紧掌握在手中的"水管工"

GBA上卖得最多的马里奥系列是什么?是1985年9月13日的FC版本的怀旧复刻版！"想当年……"



是老玩家们的特权，这个21年前的作品仍然让无数新老玩家心动不已。21年前这个游戏是把现在大部分老玩家带入游戏世界的作品，而大家脑子里都出现了一个分量很重的人物——宫本茂。正是宫本茂天才的构思让《超级马里奥兄弟》成为了永远的经典和横板过关动作游戏的标准，同时也让宫本一夜成名，成为现在首屈一指的游戏大师。那几个点阵组成的连嘴都没有的水管工就在那一蹦一跳中征服了全世界的玩家，成为了世界上最著名的游戏角色、水管工。如果算上这个MINI版，那么不算系列，单单这个游戏就应该销售了800万份……可是无论多么辉煌的成绩，它始终只是85年的东西，可是现在早已在新的世纪，时代不一样了……

下来的就是TOP5的《马里奥赛车ADVANCE》，在这个多才的水管工的兼职里面，开卡丁车是他最受欢迎的副业（赛车手和水管工……那个是副业才对？），开着车子体验着漂移的速度感，外加用道具陷害一下对手，多人对战的时候无不大呼小叫，玩得不亦乐乎，于是接近100万的销量让它排在了《超级马里奥ADVANCE》系列的前面，但是掌机长期没有竞争使得明明可以实现的无线网络对战留给了现在的NDS。之后还有医生、网球、高尔夫的，只要挂个马里奥的名字说不定哪天会红火起来……

之前就把85年版的写出来，就是为了和后面发售的几个复刻版本比较比较，《超级马里奥ADVANCE》全系列都上了TOP10已经是很优秀的销量了，但是无论口碑还是销量，都只是差强人意，一直按照十多年前的模式进行些许的改进然后就复刻的榨取剩余价值的做法显然只会消磨掉玩家兴趣，难道一款原创的马里奥就这么难吗？为什么不让GBA玩家们享受一下新鲜带来的乐趣？复刻就是限制马里奥A系列成绩的原因之一，而GBA也在此之后成为了冷饭机，不断的复刻当然会影响成绩，百万的马里奥都没有能过百万，算上GBA的普及率的话就不算是一个好看的数字，他们太小看挑剔的玩家了。不断的吃老本的任天堂总有一天会有吃完的时候，如果到那个时候才开始创新，也许就来不及了……

“卡娃伊”和“休闲”从现在开始成为了未来的主题

作为任天堂旗下难得开辟出来的新路子，卡比走的很明显就是超低龄+超级可爱路线。这两条路线的方针很明确：1，赚小学生的钱；2，赚女孩子的钱。姜果然是老的辣，光是第二个用户群可是还完全未开发并且拥有社会半数以上财产的大客户（笑），只要这个“卡娃伊”做得到位，就没什么卖不出去一说；再加上小学生双亲的“财力”，除非父母不让他玩，不然肯定是任天堂第一首选。所以系列各种变身、探索乐趣丰富，但是没有一作难度会高的，于是这样很适合休闲的游戏两作都上TOP10也是无可厚非。

以“轻松”和“休闲”来作为掌机的大方向就是从GBA开始确定的。本来坏心眼的瓦里奥打算和马里奥正面竞争的样子，可是经过几次大陆探险后，发现观众不买账，虽然牛气的瓦里奥觉得他比整天和库巴玩捉公主游戏的马里奥帅气多了。无奈，瓦里奥只好尝试转型，这一转可不得了，一个几乎让人中毒的名作诞生了。众多的趣味各异的小游戏集合在一起，非常适合在乘坐地铁、公车这些上班放学的时候来上几个，而且小游戏也趣味十足，考验反应能力的、记忆



虽然PG一直在变，可我对PG的支持永远不变。（马俊杰）
男，16，浙江省杭州市余杭区塘栖镇广济南路5幢二号门219室，311106

力、逻辑思维……等等，玩上一天都不会腻，加上上手都很简单，使得被大范围推广开，大人小孩，女人老人都可以在这款游戏中得到乐趣，还可以说就是现在在NDS上大卖的《XX大学XX教授监修 脑力锻炼DS练习》，也就是俗称“脑X金”的休闲游戏类型的始祖。这种轻松上手的休闲游戏红火以后大量仿制游戏也纷纷登场，于是“轻松休闲”成为了GBA以后任氏掌机的主流，而且基本上也都是以大卖收场……

轻松的COSPALY秀和难度的降低是销量的保证？



《口袋妖怪》的COSPLAY中，这一个版本是做得最相似，最出色的。不仅在质量上有《DQ》系列怪物的保证，就连前作两版本发售也是完全照搬，这样起码最基本的乐趣得到了保证，加上国民级RPG的名号可不是自封的，得到的销量自然不错。不过它注定不可能超过《口袋妖怪》，因为虽然是收集，但是强弱非常明显，怪物需要不断往下进化，基本上就是越后面的怪兽能力上就越强，这样就在怪物的多样化上明显不足，所以交流上就做得不够。不过一个COSPLAY能有这样的结果是不错的了。

《甲虫王者》恰恰相反，因为原先是在街机上的，对战的平衡性设定得很完善。对现在的孩子来说斗昆虫大概已经是不太可能的事情了，那么在游戏中模拟一下也是不错的选择，作为主流的昆虫对战游戏，在日本掀起了对战的热潮，因为没有无线机能，GBA版本用来对战稍显不够方便，也限制了其销量进一步提升。

当洛克人不在危险的弹幕中穿行的时候，当洛克人不需要越过致命的陷阱的时候，当洛克人开始收集卡片的时候，当洛克人变成RPG的时候，它……热卖了。无论《洛克人ZERO》系列多么出色，但是难度摆在面前，于是只能排在了TOP的63位。正如前面所说，“轻松”成为了任氏掌机的主流，正因为洛克人变成了在操作上要求不高的RPG，它才有了热卖的基本，然后再COS“搜集”要素，不抓怪物收卡片去。现实世界与网络世界的结合，总多形象各异的人物，各种各样的分支任务，真是一款素质优秀的RPG啊！热卖以来都出到第六作了，而且非常严格COS《口袋妖怪》的成功运营模式，我也来分版本卖……于是分了版本的两作排名也是系列最高的。

在世界的中心呼唤那拥有GameBoyAdvance的夏天

GBA的游戏多到再写30页也写不完，比如初期被炒作得很厉害的《黄金的太阳》系列其实销量不过尔尔，游戏素质也差强人意；《火纹》只有名气大，差点被《机器人大战》比下去了；被歌颂的大作《逆转裁判2》在117位，刚过10万套……作为目前任氏掌机中最成功，但是因为任天堂的高傲和短视而注定最短命的GBA，因为它被创造出来的时候就有致命的缺陷，即使SP版把屏幕灰暗的表面弊病除去了，但是治标不治本，也不能延长多久的生命，遗憾的它已经迎来了最后。有了PSP作为强有力竞争对手后，NDS底气十足地接下了接力棒……只要不再垄断，我们掌机玩家就能真正的得到实惠，也不用再看到GBA这样必须早早退出历史舞台的悲剧。

那年夏天，我们手中的掌机叫做GBA。



↑你有“钢之魂”么？没有的话请玩这个游戏，有的话还是请玩这个游戏（笑）。

我爱《PG》，支持《口袋迷》，喜欢可爱的PM。（张侃）
天津市河东区中山门团结北里22-2-501，300000

任天堂掌机王朝的开国史 1989~2003年度

NDS作为任天堂目前当红的掌机，取得了非常不错的成绩，但最辉煌的还是在GB时代。

日本市场GB/GBC软件销量排名

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量(万)
1	口袋妖怪 红/绿	任天堂	96.02.27	828
2	俄罗斯方块	任天堂	89.06.14	423
3	超级马里奥大陆	任天堂	89.04.21	418
4	口袋妖怪 银	任天堂	99.11.21	366
5	口袋妖怪 金	任天堂	99.11.21	355
6	口袋妖怪 皮卡丘(黄)	任天堂	98.09.12	316
7	超级马里奥大陆2 6个金币	任天堂	92.10.21	268
8	游戏王4最强决斗者战记（三版本合计）	KONAMI	00.12.07	221
9	马里奥医生	任天堂	90.07.27	208
10	口袋妖怪 青	任天堂	96.10.15	201
11	勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国	ENIX	98.09.25	191
12	口袋妖怪 水晶	任天堂	00.12.14	187
13	星之卡比	任天堂	92.04.27	171
14	超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆	任天堂	94.01.21	158
15	游戏王	KONAMI	98.12.17	152
16	星之卡比2	任天堂	95.03.21	149
17	用游戏发现!!宠物蛋2	BANDAI	97.10.27	145
18	役满	任天堂	89.04.21	128
19	勇者斗恶龙怪兽篇2马尔达的不可思议钥匙 鲁卡的旅行	ENIX	01.03.09	125
20	勇者斗恶龙怪兽篇2马尔达的不可思议钥匙 伊鲁的冒险	ENIX	01.03.09	113

GAME BOY（以下简称GB）发售于1989年4月21日。GB是一个非常成功的掌机，靠横井军平优秀的设计理念，打破了GAME&WATCH的单机单游戏的制约，也为以后的掌机设计开创了先河。在GB发售前，由于风靡一时的GAME&WATCH，掌机市场一直都是倒向任天堂。在GB发售后，任天堂的掌机市场并不是像GAME&WATCH时代那样四平八稳了。在这期间，GG、WSC等掌机也相继登场，不过GB从困境走出来，获得了最终胜利，这还要归功于那两大著名商战。

为GB保驾护航的先驱英雄 不同于FC版的马里奥作品

任何主机想获得好的销量，和它的软件都是密不可分的。从销量榜上就可以看出在GB时期起到关键作用的几款软件。KONAMI的《游戏王4》，这个是3版本累积销量，所以算到了一部作品里，不过作为一个2000年发售的游戏，能有221万的销量也是非常不错的了。除了《游戏王》外，前10名中其他作品都是任天堂的，而这前10名中，我整理一下就不难发现，是由《马里奥》系列、《口袋妖怪》系列以及《俄罗斯方块》这3大系列组成。这三大系列可以说是GB时代的功臣。《马里奥》系列在FC时代就卖的相当好，GB上推出的是《超级马里奥大陆》，这个作品和FC版大不相同，很适合掌机。对于已经厌倦GAME&WATCH那单调而又有规律性的游戏来说，在掌机上玩到《马里奥》还是第一次。借助FC版的人气基础，这款游戏作为GB的首发，当时的销量非常优秀，直接带动了GB的销量。《超级马里奥大陆》这个名字也写入了GB的史册中。



喜欢掌机，喜欢《掌机迷》有了它们我就不会孤独了。（林德科）
男，19，广西省北海市西塘镇政府B栋二单元301，536000

抢占先机，获得全盘胜利 俄罗斯方块版权纠纷事件



商业中总是要有商业竞争的，在GB时代最有代表性的商业竞争就要属《俄罗斯方块》版权事件了。《俄罗斯方块》在FC时代就风靡全球，它以简单的操作和系统能让人很快上手，并且越玩越有乐趣。从我们现在用的手机上就能看出，多数手机都配有《俄罗斯方块》这个游戏，虽然不代表当时的情况，但也能看出这款游戏即便是现在也非常流行的，可见当时的情况。而这个脍炙人口的游戏，却引发了一个著名的版权事件。在和GB同时期的还有SEGA的掌机GAME GEAR，这场事件就是围绕着SEGA和任天堂展开的。在GB发售两个月后，GB版《俄罗斯方块》也发售了，这一作实现了掌上对战，再也不必因为GAME&WATCH的不能对战和家用机不能便携而苦恼，"方块热"也就此在掌机上席卷开来。从它的销量也完全可以说明这个问题了。但是知道《俄罗斯方块》有强大推动力的不只是任天堂，SEGA在这时也为自己的掌机GAME GEAR筹划中，为了保证初期软件的销量，SEGA在游戏开发列表上也加入了俄罗斯方块。但山内也没有放松警惕，由于GAME&WATCH和GB的《俄罗斯方块》都是由任天堂推出的，所以占了个便宜，顺利拿下了《俄罗斯方块》的版权，随后便向SEGA提出胜诉，最后以任天堂胜诉而告终。由于任天堂垄断了《俄罗斯方块》，这款作品的销量直线上升，成功地推动了GB的销量。

拯救GB王国的新时代勇者 口袋妖怪系列的大获全胜

在销量榜上，《马里奥大陆》和《俄罗斯方块》都是以400多万的销量位居第二和第三，高居榜首的也正是我们熟悉的《口袋妖怪 红/绿》。如果说《马里奥大陆》和《俄罗斯方块》是GB的开国元勋，那《口袋妖怪 红/绿》可以说是救国英雄了。《口袋妖怪》发售于1996年2月27日，而这款游戏是从90年开始开发的。从销量榜的前10位软件的发售时间可以看出在90年到96年之间并没有多少大作级的软件，《马里奥大陆2》虽然是个不错的作品，但只靠这个撑门面还是不够的，GB在这段时间内由于缺少大作的刺激，销量也不是很乐观。1996年，开发了将近6年的《口袋妖怪》和玩家们见面了，但这款游戏并不是像我们现在看到的这样气势如弘。当时的情况和现在正好相反，虽然说这个游戏的要素和制作理念都很优秀，但作为一个刚推出的系列，《口袋妖怪》发售时没有受到任天堂的重视，第一批出货量也只有30万套，日本著名杂志《FAMI通》当时只给了28分。在这种环境下，《口袋妖怪》双版本的首周销量也只有10万多套，排在当时销量榜的第10几名。在这之后，《口袋妖怪》的销量一直比较稳定，虽说销量不是很乐观，但就靠着一点一点的累积，《口袋妖怪》终于突破了百万，成功地排进了当时累积销量的前10名中，这时也有更多的目光投向这个新系列，《口袋妖怪》成为了任天堂的救命稻草。此后各种《口袋》战略使这个系列彻底打响，也就形成了我们现在所看到的情况。在GB/GBC软件销量中，《口袋妖怪》系列的作品都在前20名之内。





任天堂掌机霸业大举成功 第三方软件厂商仍需努力

在20名中，由任天堂推出的软件就占了15个，其他5个都为第三商的。《勇者斗恶龙怪兽篇》（以下简称《DQM》）系列是一个类似《口袋妖怪》那样，靠收服和培养的怪兽来战斗的游戏，不过是以《DQ》中的妖怪为基础制作的。《口袋妖怪》获得了喜人的成绩后，模仿《口袋妖怪》的游戏也犹如雨后春笋般的兴起。在这之中有不少失败的例子，而《DQM》凭借这《DQ》系列庞大的玩家群获得了不少的人气，第一作的销量排到了第11位，第二作的两个版本分别排到了第19和20位，这种成绩已经相当不错了。在这前20名中，我们还要提一个游戏，就是《用游戏发现!!宠物蛋2》。看过NDS销量的玩家一定知道《富蛋商店街》，这是NDS上第一个过百万的第三方游戏，而《用游戏发现!!宠物蛋2》就是这款作品的前身，估计不少玩家要感叹了，"原来这个系列在GB时代就这么火啊"。

在20名以外的游戏中，以《口袋妖怪》系列的旁支作品《口袋妖怪卡片》和《口袋妖怪弹珠台》也都有着不错的销量(口袋妖怪卡片93万，弹珠台80万)，可见当时《口袋妖怪》的影响力有多大。《赛尔达》系列以每版本30多万的销量排在第30多位。《DQ》系列的复刻版在GB/GBC上的成绩也不错。GB时代对于任天堂来说是一个辉煌的时代，为它成功地打下了当时的掌机江山。

希望杂志社继续努力，我们读者会全力支持的！（黄祥业）
男，18，浙江省温州市平阳县郑楼镇江下村，325407

当神奇天鹅不再神奇

1999~2003 年度

被称为"神奇天鹅"的WS在发售之后并没有给业界带来神奇，这样一个掌机，它究竟失败在哪里呢?

日本市场WS/WSC软件销量排名

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量(万)
1	最终幻想	SQUARE	00.12.09	37.6
2	最终幻想2	SQUARE	01.05.03	24.1
3	超级机器人大战 COMPACT	BANPRESTO	99.04.28	14.3
4	超级机器人大战COMPACT2 第1部: 地上激动篇	BANPRESTO	00.03.30	11.4
5	SD高达EmotionalJam	BANDAI	99.05.27	7.9
6	ONE PIECE 伟大的战斗 WS竞技场	BANDAI	02.07.12	6.7
7	最终幻想4	SQUARE	02.03.28	6.4
8	SD高达 G世纪 GATHER BEAT	BANDAI	00.07.13	6.2
9	ONE PIECE 目标！海贼王	BANDAI	00.07.19	5.4
10	超级机器人大战COMPACT2 第2部: 宇宙激震篇	BANPRESTO	00.09.14	5.3
11	浪漫沙加	SQUARE	01.12.20	4.9
12	机动战士高达 Vol.1 SIDE 7	BANDAI	01.02.01	4.8
13	超级机器人大战COMPACT2 第3部: 银河决战篇	BANPRESTO	01.01.18	4.7
14	SD高达 G世纪 GATHER BEAT2	BANDAI	01.06.14	3.5
15	ONE PIECE 赏金战争	BANDAI	02.01.03	3.1
16	妖精战士 机神传说	SCE	02.07.04	1.6
17	机动战士 GUNDAM MSVS	BANDAI	99.08/26	1.4
18	魔界塔士SaGa	SQUARE	02.03.20	1.4
19	半熟英雄	SQUARE	02.02.14	1.3
20	ONE PIECE 虹之岛传说	BANDAI	01.09.13	1

WONDER SWAN（以下简称WS）是由BANDAI推出的一款掌机。WS发售于1999年3月4日，WS的屏幕是黑白的。但是在WS发售前任天堂的GBC已经发售了，再加上GBC发售前积累的大量人气，基本上已经稳固了掌机市场，而游戏界的焦点基本都转向了以SS、PS等次世代家用机平台。WSC的出现也是在2000年末了，虽说颜色方面从黑白变成了彩色，而且比GBC的发色数要高，但这时GB的后继主机GBA已经公布了，而且临近了发售日，WSC显然又落后了，靠这些想挽回市场是不可能的了。不过，WSC上还是有些销量相对不错的软件的。

WS的左膀右臂，最主力的第三方软件厂商——史克威尔

在销量榜上，高居榜首的是《最终幻想》（以下简称FF），其次是《最终幻想2》。销量方面虽然只有30多万，但对于WS/WSC的销量，有这个数目已经是相当不错的了。《FF》在各机种的销量都非常不错，而且WSC的作品都是重新制作过的，可见SQUARE的用心程度。说起SQUARE，从销量榜上能看出，在为WS系主机开发软件的厂商中，SQUARE算是最活跃的第三方了，一些我们耳熟能详的优秀系列作品都在WSC上出现了。我们从软件发售的列表中能看出一些，作为当时两大RPG厂商，ENIX偏向于GB系，而SQUARE偏向于WS系，这大概也是当时竞争的一种体现吧。

掌机上大规模的"机器人战争"，BANDAI的自救经营

除了SQUARE这个负责的第三方厂商外，BANDAI对自己的掌机也非常负责。《高达》又是BANDAI的镇社之宝，在WS/WSC上以《高达》为主题的作品就相当多。可以这样说，当时如果你想在掌机上玩到优秀的《高达》作品，那你必须要买WS。从销量排行上看，作为WS的软件，这几部《高达》作品的销量都还是不错的。

除了《高达》外，WS上的《机战》卖的也比较不错，部分作品的销量要超出《高达》。BANPRESTO作为《机战》的开发厂商，又作为BANDAI的子公司，在WS系主机的软件开发上也是尽心尽责的。

WS系主机由于人气不足，直接影响了主机的销量。拥有主机的人数不多，软件的出货量即便再大，软件的消化量也不够，这样就形成了一种循环。

北京天气热吗？小编们可不要中暑啊！要不下次我寄点藿香正气水来。（陈智文）

男，15，浙江省新昌县城关镇阳光公寓一号楼二单元232，312500

格斗王者的掌上安魂曲

1998~2003年度

著名的格斗游戏厂商SNK也参与了掌机竞争，但和BANDAI的WS相比，NGP的结局更是悲剧。

日本市场NGP/NGPC软件销量排名

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量/万
1	顶上决战 最强格斗家 SNK VS CAPCOM	SNK	00.12.22	4.2
2	SNK VS CAPCOM 激突卡片战士	SNK	99.10.21	2.9
3	格斗之王　R-1	SNK	98.10.28	2.2
4	格斗之王　R-2	SNK	99.03.19	1.9
5	幕末浪漫特别篇 月华的剑士	SNK	00.03.16	1.3
6	SNK 少女格斗家	SNK	00.01.27	1.1
7	传说的皇家骑士团外传 ～泽诺比亚的皇子～	SNK	00.06.22	1
8	合金弹头 1st MISSON	SNK	99.05.27	0.8
9	侍魂！ 2	SNK	99.06.10	0.6
10	口袋老虎机 ARUZE王国 烟花	ARUZE	99.10.21	0.6

NEO GEO POCKET(以下简称NGP)是SNK推出的一款掌机，发售于1998年10月28日。这款掌机的方向键是它的最大特点，由于是著名的格斗游戏厂商设计的，方向键非常适合于格斗游戏，比当时GB和WS的方向键强出很多。但这款掌机面临的问题和WS是一样的，在发售之前，任天堂的GBC就已经发售，从视觉效果来讲确实是有些落后。再有就是当时的市场情况已经是一边倒的趋势了，NGP首周的销量也才2万台左右。为了增强视觉效果，SNK在1999年3月19日发售了NGP的彩色版——NGPC，NGPC的发色数和WSC一样，都是4096色，比GBC的色彩好很多，但就是这样，仍然是没人来买帐。NGPC首周的销量也只有1万8千万左右，这种情况令SNK非常棘手，即便SNK把自家不少经典游戏都推到NGP上，但销量还是非常惨淡，截止到2003年末，NGP和NGPC的总和也不过70万台，而此时的GB销量已经达到了3400万台。最后NGP只能以失败而告终了。

软件销量榜上，大多都是SNK自家的软件，对于SNK来说这也是没有办法的事情。NGP的销量惨淡，自然没有什么厂商想从它这里捞钱，SNK虽说是像任天堂那样，给自家主机开发软件，但NGP的情况也只能说是只靠自家软件在那里撑门面了。

绝体绝命！掌上格斗的最高巅峰，格斗王者的最后绝唱

提到掌机的格斗，我们可能首先想到的是GB上的《热斗》系列，这个系列确实是深入人心，当时TAKARA获得了SNK的开发权，在GB上推出了《格斗之王》《饿狼传说》《侍魂》系列的掌机作品，并受到了好评。在GB上《格斗之王》只推出到96就结束了，这是因为在NGP推出后，SNK收回了开发权，《格斗之王》《侍魂》等系列都转到了NGP和NGPC上开发，不过相比GB《热斗》系列的销量，NGP这几作就显得非常可怜了。但是SNK这几作都排到了NGP软件销量榜的前几位。除此之外，SNK还把自己街机上的系列作品推出到NGP上。《合金弹头》这款在街机上很热门的动作游戏，推出到NGP上后，增加了不少适合掌机的要素，而后来SNK和CAPCOM的合作诞生了《卡片战士》和《SNK VS CAPCOM》这种经典的作品。对于NGP上的游戏，不能说是游戏失败，不好玩，这些游戏都非常不错，如果放到热门的平台上，销量也会很理想。NGP和WSC的命运相似，都输在了时机上，SNK对于它的掌机也算是尽最大努力了。





NDS	NINTENDO	2006.09.28
	RPG	1人/4800日元
口袋妖怪 珍珠/钻石	对应触笔、WiFi	

装点游戏封面的两大神兽

如同GBA版的《红/蓝宝石》游戏封面上有古拉顿和海皇牙，《绿宝石》封面上有裂空座一样，本次的NDS版口袋新作的游戏封面上，也有着真奥地区传说中的两大神兽作为装点，它们就是钻石版特有的迪亚尔加和珍珠版特有的帕尔其亚。

迪亚尔加

这是仅在《口袋妖怪 钻石》中登场的迪亚尔加，是真奥地区流传的神话中提到的神兽，它拥有操纵时间的能力，蓝色的身体上有很多尖锐的突起，胸前有着像钻石一样熠熠生辉的结晶体。

胸前闪耀的蓝色结晶



发售日最终定为9月28日

万众瞩目的《口袋妖怪 珍珠/钻石》的发售日已经正式定为9月28日，价格仍然是厚道的4800日元。右边的图就是两个版本的游戏封面，虽然看起来是黑色的，但是实际上使用了银纸印刷，能像宝石一样闪耀着光辉哦。







保护两肩的红色圆珠

帕尔其亚

这是仅在《口袋妖怪 珍珠》中登场的帕尔其亚，与迪亚尔加相对应，它拥有操纵空间的能力，两肩有着像珍珠一样红色的球体。



初次登场的三种口袋妖怪

以前公布的小卡比、玛纽拉等口袋妖怪，大家曾经在其它地方见到过数次，而本次又新公开了三只口袋妖怪，它们从未在其它地方出现过，是真正的在《珍珠/钻石》中首次登场的口袋妖怪，下面来看看它们各自有着怎样的外形和特点吧。

パチリスの
10まんボルト!
Upper screen

←一眼看上去非常可爱，实际上拥有强力的电气招式，逃足和拾物的特性很有利于冒险。

切姆利

平时都是花蕾的形态，当天气放晴时，就会变化成开花后的形态，由于拥有花礼物的特性，开花后能提升自己和队友的能力，好好利用是很强的哟。

类型： 草

特性： 花礼物

帕奇利斯

特征是有着比身体还要大的尾巴，属于电气口袋妖怪，大尾巴中储存着静电，用手摸会有触电的感觉。

类型： 电气

特性： 逃足、拾物

如果天气是晴天……

あいての チェリムの
にほんばれ!
Upper screen

←切姆利平时都是这样的花蕾形态，看上去简直像是另一种口袋妖怪。一旦遇到晴天之后就会开花，提升自己和队友的能力。

チェリム Lv32
パチリス 98/98
あいての チェリムの すがたが
へんかした!
Upper screen

开花后能力提升

→使用毒牙攻击，不仅能造成伤害，还能让对方中毒。

あいての ドラピオンの
のキバ!
Upper screen

多拉皮恩

类型： 毒・恶

特性： 甲虫盔甲、狙击

相比上面两只，这个口袋妖怪看起来凶猛的多，它拥有剧毒的毒针，两只钳子也有很大的威力，是攻守兼备的类型。

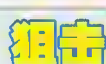


至今从未出现过的新特性

除了新增加的口袋妖怪之外，《口袋妖怪 珍珠/钻石》中还增加了一些以前的游戏中从未出现过的新特性，本次介绍其中四种，此外游戏中还会有更多的新特性出现。



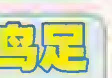
切姆利拥有的特性，当天气晴天时能提升自己和队友的能力。



多拉皮恩拥有的特性，打出会心一击时招式的威力上升，能造成更多的伤害，与容易打出会心一击的招式组合使用更佳。



路卡里奥拥有的特性，每次害怕时能使自己的速度上升。



音符鹦拥有的特性，当自己处于混乱状态时，很容易避开对手的攻击。



ルカリオは ふくつのこころで
すばやさが あがった!
Upper screen

转化危机

←路卡里奥的不屈之心和不畏惧对手攻击的精神力特性都很实用。

战斗操作只需在下屏一点

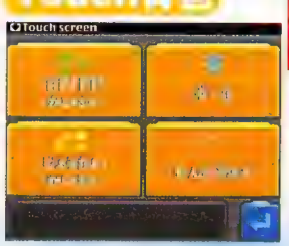
战斗时的操作全部通过触笔在下屏幕进行，通过点触屏幕上的各种按键来操作，由于按键都设计的很大，用手指直接点也没问题，想要沿用过去的方向键操作当然也可以。



Touch screen

でんこうせっか PP 30/30
みきり PP 4/5
はどうだん PP 20/20
メタルクロー PP 35/35
もどる

Touch背包



チェリム
ルカリオ 110/110
ルカリオは どうする?

バッグ
にげる
ポケモン

触屏操作

战斗时下屏幕显示各种操作按钮，只需用触笔轻轻一点就可以进行操作，非常便利。

Touch精灵



←↓点触精灵按键就能查看目前拥有的几只精灵，点玛狃拉后出现以下画面。



→↓选择第一项即可察看玛狃拉的各项具体能力值和种类、特性等，便于制定战术。

Touch screen

マニューラ
Lv. 45
HP 118/118
こうげき 113
ぼうぎょ 63
とくこう 45
とくぼう 81
すばやさ 117
あいての つかう わざの PPを おおく へらす。
わざをみる

新增大量招式彻底改变战斗

既然游戏中增加了新的口袋妖怪和新的特性，当然也不能少了新的招式啦！《珍珠/钻石》中加入了很多GBA版游戏中从未出现过的招式，本次介绍以新增口袋妖怪为中心的7种招式，利用这些特性和招式可以衍生出新的战斗方法，这是《口袋妖怪》系列游戏历来的乐趣。

路卡里奥

波动弹



←路卡里奥的新招式波动弹使用前需要先蓄力，然后发射出能量弹，这是属于格斗系的招式。

小卡比

自然之恩

↓利用树果之力发起攻击的招式，威力根据小卡比持有的树果种类不同而变化。



ゴンベの
しぜんのめぐみ!

Upper screen

玛狃拉

マニューラの
さしおさえ!

Upper screen

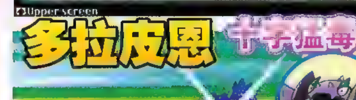


压制

↑被压制打中的口袋妖怪会暂时无法使用道具，用来妨碍对手的回复非常有效。

多拉皮恩

十字猛毒



ドラピオンの
クロスポイズン!

Upper screen

←高命中率的攻击外加高概率中毒。

切姆利

烦恼之种





←把对方的特性变成不眠，可以妨碍对手利用睡觉来回复的招式。

帕奇利斯

连发

パチリスは
とっておきを つかった!

Upper screen

→在一回合中把其它技能一口气使用出来，第一回合就可以用。

叉尾浮鼬

水冲击

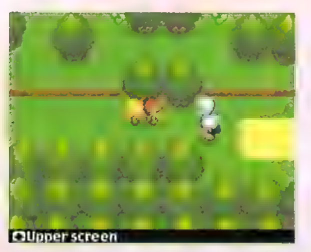
フイゼルの
アクアジェット!

Upper screen

↑以不可视的高速冲击敌人的水系招式。

《珍珠/钻石》中活跃的新人物

《口袋妖怪》系列游戏中向来必不可少的登场人物除了博士之外，当然还有主角青梅竹马的竞争对手和谜之组织，《珍珠/钻石》中当然也有着这样的人物登场来推动剧情的发展。



↑画面上左边的是主角和青梅竹马的少年，右边是博士和未选中为主角的女孩子。

青梅竹马的对手

右图的这个少年就是在游戏中起着重要作用的人了，他是主角青梅竹马的朋友，也是不输给主角的竞争对手。他同样为了取得口袋妖怪大赛的冠军和完成图鉴而踏上旅途，在游戏中有时会跟主角战斗，有时会帮助主角，与主角一起成长。仔细看的话，他的左手上也戴着多功能手表哦。



→这个少年对时间要求还真是严格啊，主角应邀迟到时就喊着要罚款1000万日元。

谜之组织银河团

《红/蓝宝石》中有水之团和熔岩团，《火红/叶绿》中有火箭团，而本作中的谜之组织就是银河团，他们的目的会是什么呢？可以肯定的是要多次与他们战斗吧。

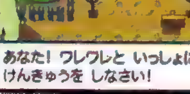


抢夺精灵



→银河团到处抢夺别人的口袋妖怪，利用这些被抢来的口袋妖怪图谋什么呢？

绑架博士



←银河团的魔掌也伸向口袋妖怪研究的权威七窗博士，但是那个恐怖的博士会顺从他们吗？



封面主题 /洛克人

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

Vol.61 2006/15

软硬派

动作社区

极上攻略

别致专栏

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

SCEJ发布PSP系统软件新版本2.80

SCEJ公司于7月27日发布了PSP系统软件升级程序。升级后PSP的系统版本变为2.80。在这次升级以后，就可以对应RSS频道的动画、图片等的下载，并且搭载了因特网和音乐这两者的相关新机能。但是并没有提到与游戏相关的内容升级。

目前已经开始发布原定于8月24日发售的液体解谜游戏《水银2》的体验版本。要运行《水银2》体验版，就必须先将系统版本升级为2.80。该游戏下载是免费的，但是只持续到8月31日，经由PC下载，或者PSP直接下载都可以。体验版需要保存在记忆棒中，记忆棒必须有7MB以上的剩余空间。

《水银2》是利用模拟摇杆引导一颗水银通过一些奇形怪状的管道、通过后到达终点的解谜游戏。该游戏操作非常简单，只需要用到模拟摇杆，而目标是让水银通过各种稀奇古怪的关卡到达终点。





任天堂举行活动赠送绘制了皮卡丘的NDSL

任天堂公司企划并运营的官方口袋妖怪俱乐部“超喜欢口袋俱乐部” 原创、绘制了皮卡丘的NDSL，将其作为参与7月21日至9月1日的官方活动“暑假大作战！2006”的礼物。

“超喜欢口袋俱乐部”是可以利用PC或者手机打开的网页，提供一些迷你游戏和公开口袋妖怪相关的最新情报。不需要登陆费用和年费就可以马上成为会员。

这次举行的“暑假大作战!2006”是赠送150名会员（PC会员100名、手机会员50名）有原创设计的“超喜欢皮卡秋NDSL”。这台NDSL的正面上绘制了皮卡秋4种不同表情的非卖品。

PC版会员要挑战主页上称为“巴鲁鲁群岛”的各区域的迷你游戏，通过后会得到一种叫做“口袋金牌”的道具。“口袋金牌”总共有100种之多，收集后就可以换取对应数量的奖品。“超喜欢皮卡秋NDSL”正是其中的奖品之一。

手机版的会员要登陆网站，回答一系列关于口袋妖怪的文字谜题，连续回答正确5次就有机会获得“超喜欢皮卡丘NDSL”。

“超喜欢口袋俱乐部”的网站主页是http://www.pokemon.jp/



BANDAINAMCO公布《幻想传说》最新情报以及预约特典

BANDAINAMCO公司公开了预定于9月7日时发售的PSP用软件，传说的RPG《幻想传说》的最新情报。

本作作为《传说》系列的原点的《幻想传说》的复刻作品，但是绝对不仅仅是复刻那么简单，以完全语音化为首，PSP版增加了许多新要素，比如游戏通关后二周目时可以进入“GRADE商店”、追加在城镇和迷宫等地方的时候可以读取记录的“随时读取记录”机能。

《幻想传说》店面预约活动情报：

PSP版《幻想传说》店面预约活动已经决定进行。预约特典是收录以“幻想传说中各角色的聊天广播剧”为主，附带声优采访、原画设定和插画集、秘密活动影像等的《广播剧DVD—苹果果冻篇—》。对于《传说》的FANS来说可以说是梦幻的收藏品也不为过。预约特典的数量有限，喜欢的玩家需要快些预订才好。

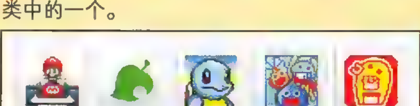


任天堂公开《Touch! Try! DS! 》和《DS下载服务》的新内容

任天堂公司公开了NDS《Touch! Try! DS!》、《DS下载服务》和《JR通信中断所》在7月20日至27日增加的新内容。

DS游戏软件店面体验服务《Touch! Try! DS! 》追加的内容是：7月20日的《马里奥篮球3on3》、《大家的DS研究会 完美的英语能力》和《大家的DS研究会 完美的汉字能力》3个新种类；27日的《爽快的战斗连锁 宇宙方块》（BANDAINAMCO）。

用于下载体验版的《DS下载服务》在7月20日提供了《来吧！动物之森》的马里奥系列的道具下载。而且在8月9日之前随机配送《魔法假日 5星连珠时》的“正义战队费加亚”5种类中的一个。



NDS突破1000万销量乃“游戏机史上最快”

任天堂宣布旗下携带型掌上游戏机“NDS”在日本国内累计销量已经突破了1000万台。自NDS发售以来大约经过了20个月的时间，创造了“游戏机销售史上最快销售记录”（该公司广报室）。

任天堂DS从2004年12月开始发售。该机采用了上下双屏幕画面，下半屏采用可触摸式特殊屏幕，在操作方式上可以进行触摸操作和声音输入是该机最大的特点。在游戏软件上推出了受众面非常广泛的以思考来让头脑活性化的《锻炼大脑的DS训练》、饲养可爱小狗的《任天狗》等等。其他游戏公司制作的软件也有10款销量超过了百万。

今年3月任天堂发售了轻量化版本“NDS Lite”。紧紧在今年4－6月就在国内发售了234万台，更是加快了该机的普及速度。再将在欧美的销量加算后，NDS在全世界的累计销量已经超过了2000万台。

DS《秋山 仁教授监修 全脑JINJIN》

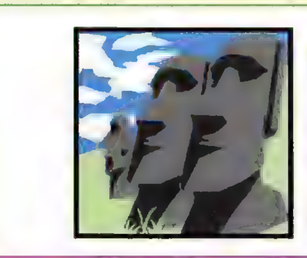


ASK公司将于9月1日发售NDS用练习软件《秋山 仁教授监修 全脑JINJIN》，售价3990日元。

DS《秋山 仁教授监修 全脑JINJIN》是大家从电视上所熟悉的理学博士“秋山 仁”教授监修的练习软件。以锻炼“数学的感觉”为主要要素的“理论思考能力”为主体，另外同时还有关于推理能力、直觉能力、分析能力、耐久能力、观察能力等5项能力的数学谜题和语言提问来锻炼大脑。

作为大脑开发游戏软件的本作，不只是作为游戏带给玩家纯粹的乐趣，而且还同时给予大脑刺激，持久能力、应变能力、直觉等的“思考能力”进行磨练，让玩家能够得到“灵活运用知识和经验的智慧”的能力。游戏中所用到的图形、符号等等都用“国名”“县名”等地理情报来制作，能在现实生活中给予玩家帮助的要素十分丰富。

游戏使用NDS附带的触摸笔来进行游戏，玩家最大可以登陆4人，性别和年龄登陆好以后就可以开始游戏了。主要的游戏模式有3种：根据在家里、工作时的小息和乘坐交通工具时，对应这几个情况选择最合适的问题的“情况模式”；选择喜欢的问题类别的“自由模式”；慢慢解决由秋山仁教授推荐著名谜题，然后获得新的谜题的“收集模式”。除此之外还有“结果画面”可以显示玩家过去的成绩履历。



KONAMI公布DS新作《胜利十一人DS》

KONAMI公司将于9月21日发售NDS用足球游戏《胜利十一人DS》，售价4179日元。CERO等级审核为A（全年龄对象）。

DS用足球游戏《胜利十一人DS》是该公司足球游戏《胜利十一人》系列最新作。本次采用3D建模，让过人、2过1等技术的施展成为可能的正统的足球游戏在DS上实现。而且考虑到足球游戏的初学者，设计了让阵型设定的操作能够变得简单易上手的内容。

通信机能对应任天堂Wi-Fi，实现了可以和全国玩家对战的功能。虽然有可以和同系列的PS2用《胜利十一人9》通过因特网服务进行通信对战的功能，但是该公司已经决定于7月31日终止这项服务，不过今后这方面值得关注。

而且还支持DS无卡联机对战，想参与对战的人只要下载数据，即使只有1份软件也可以进行对战。

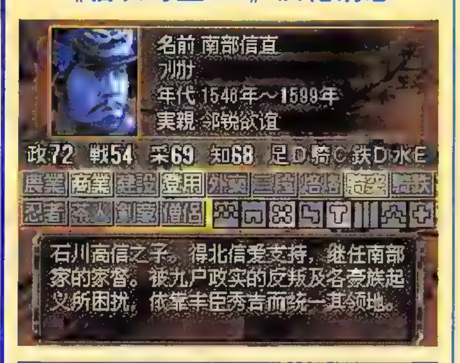
游戏模式方面以原创的“世界模式”为主，还有“竞赛模式”、“KONAMI杯模式”、“练习模式”、“编辑模式”等。值得关注的不只是通信对战，1个人玩也是乐趣十足。

而且这次还有和NDSL的新颜色“喷射黑”的机体同捆版发售，机体表面会有特殊的设计，特殊设计目前还未定。发售日和游戏同样是9月21日限量发售，售价20790。





《信长野望DS》汉化消息





《信长野望DS》是继《三国志DS》后，在DS上不可多得的战略游戏，光荣这两款游戏都吸引了不少喜欢战略游戏的玩家。不过三国的剧情我们都熟知一二，但日本战国时期的剧情和人物恐怕就有些玩家不了解了，不过现在有了汉化版的消息，这回想玩这个游戏的朋友可以耐心等待了。

该作品是由PGCG汉化小组汉化，以下是发布时的原话：

自从拿到PC版的文本之后，经过2次招收2批苦力来帮忙整理文本，目前进度已经完成了900个人物传记的文本整理，感谢各位的友情帮助。拿到这900个人物传记的文本之后，导进去游戏中进行测试，汉化效果如图。

另外 ，剧情的文本也完成得差不多了，不过剧情文本中有好多各种各样的代码，这给文本整理带来了一定的困难，要花费较长的时间来进行整理和测试，还请各位耐心等待。

《大航海时代4 DS》汉化情报

《大航海时代4 DS》是移植自PS版的同名作品，目前这款经典作品也有人负责汉化了。以下是由yjzyc发布的相关消息：

破解是由mobile组的DNA完成的，yjzyc负责文本，PC版的文本也导出了，CG汉化组接手了一半文本。

目前汉化进度

菜单&自由对话40%

剧情部分文本现在完成65%左右

1号人物剧情 30%

2号人物剧情 60%

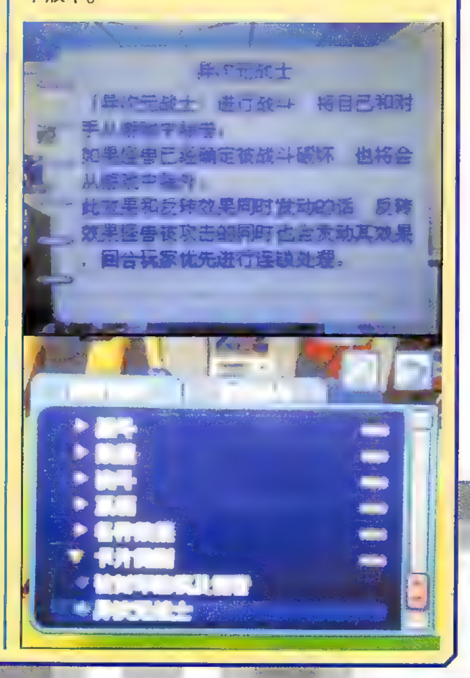
3号人物剧情 71%

4号人物剧情 100%

《游戏王NT》剧情汉化测试版

DS的《游戏王NT》是一款非常不错的游戏，由于里面有事件剧情，有些玩家因为语言问题玩不懂。目前NDSBBS和天使汉化组联合发布了该作品的剧情汉化测试版。以下是发布时的原话：

目前文本99%汉化完毕，润色、校对完成了50%左右，也发现了不少错误，但是因为联系不上天使的Crystal，所以只能暂时先放出这个版本。



窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

据闻IDSL八月中旬大量出货 Ewin2上市，低价策略抢占市场

—— 行情 ——

IDSL持续断货：噢，差不多过了快一个月了，IDSL仍然缺货，全国各地都很难看到IDSL的身影，这不得不让人感到无奈，许多朋友一方面出于对“国货”的支持，一方面出于对行货拥有正规保修政策的信任，再加上本次行货上市其价格相当合理，所以打算购买IDSL的朋友相当多，然而我们基本上是没有办法买到IDSL的，据说神游公司要到8月中旬才能大量出货，在这之间只有小部分的量流入市场，这就让人感到郁闷了，总之我们期望早日在市场上看到大量的IDSL，毕竟行货和水货如果在价格上能够持平的话对消费者吸引力还是蛮大的。

G6 Lite、SC Lite短暂缺货：G6 Lite发售虽然有一段时间了，但是一直以来都比较缺货,在许多地方都需要采取预订的方式才能买到，货源最紧张的时候需要等上差不多一两周的时间，而目前其供货情况稍有好转，各个地方都有了G6 Lite的现货，而且目前G6 Lite全部都是配备三个外壳（白色、冰兰色、深蓝色）的完美版，最早几批G6 Lite是只有一个或者两个外壳试用版，买到试用版的朋友可以去销售点索取一套三个完美版外壳。SC Lite刚一发售就缺货，当然这个是因为初期生产的问题导致紧张，这个情况在本周会有好转。不过,本次SC Lite被区分为中英文两个版本，之前Supercard的渠道反映出来国内国外有串货的现象，主要是因为以前的SC没有版本之分，国内国外都只有一个版本，而本次SC Lite则将版本分成两个,一个是国际版，也就是所谓的英文版,一个就是中文版。首发只有国际版，我们拿到手上的全是这个版本，界面为英文,而中文版要过段时间才发售,届时中文英文两个内核不可互换,所以现在买了国际版的朋友,你们是吃螃蟹的人,而且这螃蟹还吃得够高档……其实所谓299元只是中文版的价格,真正国际版的零售价应该是348元，这次有些朋友侥幸买到了299元的货，恭喜了……

——消息 ——

Ewin2上市 低价策略抢占市场：在GBA时代以Pogoshell仿Windows操作系统界面为卖点的Ewin虽然已经停产有一段时间，但是在NDS时代终于又大放光彩推出旗下产品Ewin2,Ewin2以物美价廉为卖点，其不带GBA功能的三款产品售价非常具有震撼力,Ewin2 SD：139，Ewin2 MINI SD：169,Ewin2 TF：199。我相信每一位知道价格的玩家都会被吸引，因为Ewin2的做工是目前众烧录卡中的佼佼者，而其NDS游戏兼容性更达到了100%的完美境界，所以Ewin2上市后会对现有烧录卡造成很大的冲击力。



NDS/NDSL专用浏览器发布 不支持中文是最大的遗憾：近日任天堂和OPERA公司合作推出的NDS/NDSL专用浏览器发售了，云云也在第一时间入手，整个浏览器由一张NDS正版卡以及一个GBA卡型的扩展卡构成，值得一提的是GBA卡型的扩展卡，其外形和NDSL防尘盖一样，但是却被设计成透明外壳，非常好看，建议烧录卡厂商学着这个来开模。：）拿到手后就开始测试，发现浏览英文网站和日文网站均正常,但是浏览中文网站却出现问题，比如像网易、百度都显示乱码,但是意外地发现浏览云云的个人网站“幺幺的任天堂”（http://www.yyjoy.com）时却能够显示大部分中文，看来是英文云云的网站采取UTF-8编码，而其它中文网站采取GBK编码的缘故，总地来讲这款浏览器适合那些经常浏览国外网站的朋友，平时只看国内网站的朋友用这个就比较困难了。

看看周围的同学都快几乎人手一台NDS了，我却只有一位陪伴我多年的伙伴GBA，不由得感叹一句：掌机的更新也太快了吧？（龚啸天）男，15，上海市虹桥路961弄44号503室（长宁区），200051

严俊专栏

PSP&NDS暑期显身手



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

刘翔把世界纪录给破了，真是为中国人争了脸面，这是近期最令人兴奋的事情了，如果说上期提到意大利夺冠咱们是瞎起哄的话，这一回是真真切切的开心了。说回老本行，前段时间有一则非常搞笑荒诞的新闻，一老美把新买不久的NDSL搁家，回头才发现宝贝机器让宝贝爱犬当午餐给啃了，倒霉的老美捧着面目全非的主机万念俱灰，下意识的打开电源惊奇地发现居然还能正常使用。抱着一丝希望打电话给客服得知50美刀可修善，如果是在中国的话，有组壳的前提下最多10美刀即可搞定了。那位老美的爱犬还算是嘴下留情，没有伤及主机内部重要部件，只是外壳遭受重创。这令人想起了当年横井军平的1米自由落体百次正常使用的主机究极强度实验，任系掌机之皮实令人发指啊，不愧是专业级掌机制造商。

近期最热闹的要数NDSL烧录领域了，低端市场的老大SC似乎不满足于拥有的市场份额，在沉寂了一段时间后终于将触角伸向了中高端，前段时间一度盛传SC将推出完美外形的Lite版烧录卡，紧接着网络上流出了香港某店已经率先出货的消息，并有买家的小票和照片为证，不过以小票上的价格来看第一个吃螃蟹的人显然要付出相应的代价，就在截稿前一天国内市场也随后跟进出货了，价格自然比之前的港货厚道很多，国内零售价基本上游走在350元左右，细心的玩家会发现这个价位和前期上市的EZ4L相仿，这显然不是一个巧合，而是SC厂家有意识有针对性的策略，看来此后烧录卡中高端市场不会太平了。

现在G6系列无疑是走在最高端的产品，上期曾经提到新上市的Lite版居然达到了脱销的程度，不过在更多的玩家拿到产品投入日常使用之后，各种各样的小问题开始显现了，诸如乱码以及白屏等现象的发生概率似乎稍微有些高，而且新版软件对GBA游戏的兼容性也不是很令人满意，虽然市面上几乎所有的品牌都存在这个问题，但毕竟是高端产品，玩家花了钱就有权利要求更高的标准，在软件方面我们期待厂家能够尽快完善。除此之外，早期的那批G6产品在玩家手中也使用了半年的时间，一小部分卡开始不同程度的出现质量问题，其中频繁白屏导致无法正常使用最具有代表性，关键厂家现在已经开始主推新版卡，老版卡返修的话也不是很方便,所以大家选购的时候应该考虑到这个方面。

两大当红主机的行情走势，DSL方面几乎没有任何变动，无论是水货还是行货近期的价位都非常稳定，我们一直都期待水货方面能率先打破价格平衡,但看来现阶段恐怕难度很大，毕竟已经很接近汇率了。日版主机日前发售了贵族粉，据悉该新色主机在日本引发了长龙守候的盛况，一款已经不算新鲜的主机居然能够达到如此热销，这足以显示出NDSL在日本的受欢迎程度，也注定了日版主机在国内的价位在短时期内偏高。PSP方面，虽然没有像2.5/2.6破解初期那样行情狂跌，但一直在以缓慢的速度降价，虽说如此，笔者个人还是建议大家及早出手，以防触底反弹。

在购机方面近期我收到了各地玩家的一些信息反馈，总结来看其实还有很多玩家缺乏基本的行情了解和主机知识，而各地市场又存在各种欺诈行为，如此一来玩家很容易上当受骗。诸如80元一张的组装屏幕贴膜，简直是天方夜谭闻所未闻，其暴利高达10倍，即便是原装膜卖到80元也是明显不合理的。还有一些玩家“庆幸”当地的NDS只卖800元，其实这些都是非常基本的常识，这种机器100%是翻新机，而且800元这个价格明显偏高，砍掉100元再说话吧。其实现在全新的NDS几乎已经在市面上绝迹了，购机请务必首选NDSL，其组装外壳暂时还没有面市，相对可以放心购买，今后组壳推出的话笔者会第一时间向大家通报。

另：自上期放出萨菲罗斯cos照后，笔者被读者大人冠以“无比勇气の怪叔叔”之名，近日左脸居然上火肿大，莫非是怨念的力量？好吧，本期再靠死一回扎夫特，我不入地狱谁入？哇哈哈哈……

PSP1.5豪华	1830
PSP1.5普通	1630
PSP2.5豪华	1630
PSP2.5普通	1430
NDSL	1150
iDSL	1190
小神游SP	660
翻新SP	490
翻新GBA	360

希望大家能玩到自己喜欢的游戏。(申东旭)
男,13,沈阳市皇姑区岐山中路1-2号楼3-6-2

游戏品质

GAME REVIEW

掌机游戏铁板阵

作品

批评家

死神 魂之热斗3



机种：PSP
版本：日版
厂商：SCE
类型：FTG
发售日：2006.07.20

古惑狼聚会



机种：NDS
版本：日版
厂商：Vivendi
类型：TAB
发售日：2006.07.20

剑纹

死神 魂之热斗3：根据热播中的同名动漫改编，比起第一作的6个角色，本作中33名参战角色和52名援护角色真可以说是天壤之别。这也是这款游戏的最大卖点。游戏中收录了动画片中的部分片段作为故事模式的过场动画，对于原作动画FANS来说，很有代入感。

古惑狼聚会：古惑狼和它的朋友也举办了一场大富翁，这个马里奥聚会似的游戏就是《古惑狼聚会》。这个游戏很像《马里奥》聚会，投掷骰子移动走格，移动到特定地点进入小游戏。游戏的画面发扬了古惑狼的风格，建模简单画面比较简陋，游戏中收录了大量《古惑狼》系列中的人物。

翔武



死神 魂之热斗3：《死神 魂之热斗》系列已经有3作了。本作中除了增加大量的剧情人物外，还增加了新的系统，以突出原作的风格和有魄力的场面。游戏画面风格是漫画渲染，音效也非常不错。本作中加入了比前作更多的收集要素，延长了游戏时间。

古惑狼聚会：《古惑狼》是一个比较受欢迎的系列，本作是这个系列的最新作。游戏的类型有点像GBA的《马里奥聚会A》，连玩法都比较相像。游戏的画面和音乐都不是很出彩。游戏中有众多小游戏，还算是比较好玩。《古惑狼》系列中出现的众多人物是这个游戏的一大卖点。

岚枫



死神 魂之热斗3：《死神》的游戏是一代做的比一代好了，光是那么多的出场人物就让人看得眼花缭乱了，各种始解和万解的华丽招式玩起来真有热血的感觉。游戏里的动画片段满足了《死神》FANS和非FANS们的眼球和耳朵，全靠PSP的机能支持啊。

古惑狼聚会：这个游戏的画面很一般，游戏玩法比较普通，就是类似《马里奥聚会》的游戏。但是NDS上这种游戏比较少，所以在期待《马里奥聚会》NDS版的同时，不如先来玩玩这个游戏。游戏中包含了像划船比赛、滚球，还有类似下棋的小游戏，喜欢古惑狼的朋友值得一玩。

不论是什么，只要拥有掌机，有游戏玩就是幸福的。（白银）
男，20，内蒙古工业大学东区六号楼503，010010

人生游戏DS



机种：NDS
版本：日版
厂商：ATLUS
类型：TAB
发售日：2006.07.27

又是一款大富翁类游戏。《人生游戏》最有创意的地方是，它把大富翁似的走动方式和人生联系在一起。玩家要设置自己的主角。然后通过掷骰子移动，从婴儿到少年，再到成年……游戏画面非常差，让人没有一点玩的欲望，这应该是游戏最大的败笔了。

在PS上就玩过这个系列的作品。游戏的类型比较像《大富翁》系列，但这个系列也有自己的创意，游戏中要经历各种人生阶段，还有很多搞笑的小剧情，非常有意思。本作游戏的画面是GBA级别的，对于这种画面实在是有些说不过去了。

游戏采用掷骰子移动方式，不过可以掷出1–8格的距离。大富翁类游戏跟人生结合起来比较有创意，移动到不同的位置会出现不同的事情，让人有玩下去的冲动。但是必须要适应游戏简陋的画面，游戏还有联机功能，也许能给人带来更多的乐趣。

福蛋的商店街2



机种：NDS
版本：日版
厂商：BANDAI
类型：ETC
发售日：2006.07.27

这个游戏的一代受到了玩家的好评，因为它不是普通的饲养电子宠物游戏，而是结合了模拟经营成分，并且模拟经营用大量小游戏实现，既简单又有趣。2代的游戏画面一如既往的清新风趣，各种客人更加搞笑，游戏在1代的基础上增加了大量新内容。

模拟经营类的游戏很多见，但是能在一款游戏中模拟经营各种不同类型商店的话，不能不说一个赞字，把经营商店用小游戏的方式来实现又是一个成功的设定。大眼睛的福蛋们对女性玩家和孩子们具有不小的杀伤力，游戏卖得好也是必然的了。

《福蛋的商店街》的1代在日本获得了大成功，2代在1代的基础上增加了更多小游戏和新内容，必将再次成功。在这个游戏中玩家扮演古怪的宠物，在商业街经营各种商店，挣钱买各种物品。游戏充分发挥了NDS机能，触摸玩法轻松有趣。

马里奥篮球3on3



机种：NDS
版本：日版
厂商：任天堂
类型：SPG
发售日：2006.07.27

《马里奥篮球》是大名鼎鼎的SQUARE为NDS制作的一款街头篮球游戏，所以游戏中除了马里奥游戏中的各种角色，还乱入了FF中的人气角色。比如FF3中的白魔、黑魔、忍者、莫古利，看到他们潇洒的身姿，让人不禁极度期待FF3 NDS版的早日到来。

看到这个游戏的第一感觉就是画面太好了，游戏中集合了《马里奥》系列作品中的众多代表人物，而且在这个游戏中见到了《FF》中的职业和人物也很让人激动。每个角色都有自己的特点，必杀技也都很符合人物的特点，是个非常不错的作品

由于是SQUARE操刀，所以游戏中收录了FF世界杯篮球队，包含众多FF3人气角色，设置还有FF7中著名的召唤兽——仙人掌。游戏操作方面可以使用触摸屏也可以使用按键，非常体贴的设计，照顾了对触摸屏操作感到不爽的玩家。

甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2

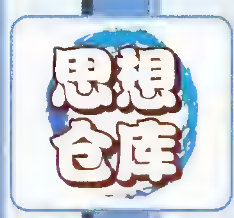


机种：NDS
版本：日版
厂商：SEGA
类型：SPG
发售日：2006.07.27

《甲虫王者》是SEGA公司著名的街机卡片对战游戏，而GBA版的1代销量也已经突破了50万。虽然NDS上的2代首发销量不高，但游戏素质却不低。游戏玩法就是利用自己手中的卡片交流对战。所以如果有条件联机，这款游戏的乐趣必然是非常大的。

在去年，SEGA在GBA上推出了《甲虫王者》的第一作，第一个月的销量十分惊人。在惊人销量的推动下，SEGA又在适合对战的掌机平台上推出了这个系列的第二部作品。游戏的玩法仍然没变，单机和联机的要素都很不错。

甲虫这种昆虫对于国内的玩家来说似乎没什么意思，而且给人的感觉比较恐怖，但是在日本却非常受欢迎，以甲虫为“主角”的游戏非常受欢迎。SEGA的《甲虫王者》就是这么一款游戏，利用卡片装备甲虫进行对战，对战方式就是猜拳。



彼者的主义

如果你有台可降级的PSP，你会拿去降级吗？

●降级太危险了，如果和NDS刷机那样安全，那我肯定会选择降级的，毕竟可以拥有很多功能。（王立华，25岁）

●据说能降级的《GTA自由都市》已经被炒起来了，想自己手动降级也许不太可能了，也不敢去BOSS那里降，看着手里的2.5机器，现在两难中……（李文宾，19岁）

●不打算降级，相反，如果我有这样一台机器，我会把它升上去，为了以后能玩PS的官方模拟器，有好多要玩的游戏啊。（刘爽，18岁）

●我们那里降级好贵，而且说不能保证降级的概率，真黑啊。（林海宁，23岁）

●不会，现在降级还不完美，有可能变成SONY牌砖头。（三期人论坛，哈密瓜骑士）

●可能不会，危险性比较大。如果能像2.0降级1.5的安全性就可以考虑。（三期人论坛，吃饭的城砖）

●会，买不起盘，只能玩iso，至于新功能，靠非官方软件应该差不了多少。（三期人论坛，jackyhuang）

●降级是必须的，如果PSP出直读的话就没必要了，毕竟功能少了很多。（三期人论坛，竞技〆求胜）

●虽然新版本能拥有更多新的功能，但玩不起Z卡终究只是台MP4，而且现在能在1.5上运行的ISO又那么多，当然是选择降级了!(三期人论坛，十字键）

你对NDSL的超频1.7倍硬件改造有什么想法？

●感叹一下硬件达人的实力，居然设计的那么好。不过，看来NDSL的机能还有很大的潜力啊，居然能提升这么快的速度，真是太难想象了。（殷凯，21岁）

●增加速度后真的有用吗？厂商出的游戏不都是正常速度运行的么？提升速度后就没办法玩了啊……（周翔，19岁）

●如果可能的话，很想试试加速版的《大合奏》和《应援团》啊，提升速度后一定很爽。不过，游戏的音乐会变得不爽吧。（刘磊,22岁）

●说实话不喜欢这种改造。（张城，24岁）

●神奇，跟在电脑上用VBA玩游戏时按空格加速一样。（三期人论坛，告死）

●以损伤硬件为代价的任何改造，我都不喜欢……（三期人论坛，三零四一）

●真是佩服这些人啊，不过我是不会使用超频的。（三期人论坛，8X）

●对于在DS上运行某些模拟器速度过慢算是个福音，但在运行游戏时，每时每刻都保持在1.7倍的速度，相信没几个人受得了。（三期人论坛，十字键）

●要尊重任天堂的设计，速度快了有损机器，对于模拟器当然是允许的。（三期人论坛，竞技〆求胜）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你认为PSP再出新版本，你认为会增加什么功能？

2、你最喜欢掌机上哪个系列作品，为什么喜欢？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



掌机迷排行榜 TOP 20

8月份开始陆续就会有一些掌机上的大作发售,希望这些作品能够对我们的排行榜有一个刺激作用。次世代主机在国内的普及量还远远不够。我们的排行榜似乎已经成了GBA的专栏,下期开始会做一些调整。



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商:NINTENDO 机种:GBA
类型:RPG 发售日:2004.09.16



当期[illegible]/累计[illegible]



2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商:NINTENDO 机种:GBA
类型:RPG 发售日:2001.10.26

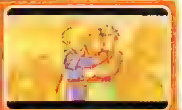


当期[illegible]/累计[illegible]



3位 黄金太阳·失落的时代

厂商:KONAMI 机种:GBA
类型:ACT 发售日:2003.05.08



……王性牌,它对中国玩家的影响更……

当期2[illegible]/累计32919







4位 超级机器人大战OG2

厂商:BANPRESTO 机种:GBA
类型:SLG 发售日:2005.02.03

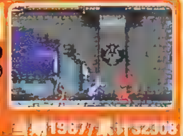


当期[illegible]/累计[illegible]



5位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商:NINTENDO 机种:GBA
类型:RPG 发售日:2002.06.28

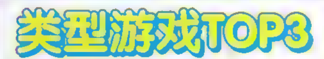


……超越本作的……

当期1987/累计32308

排名	游戏	厂商 机种 类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1904	23626
7位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1740	24101
8位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1601	25155
9位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA RPG	1564	24729
10位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA RPG	1471	23526
11位	[illegible]	[illegible]	1403	17841
12位	超级机器人大战J	[illegible]	1435	19017
13位	[illegible]	[illegible]	1304	18431
14位	[illegible]	NINTENDO NDS ACT	[illegible]	5639
15位	动物之森 DS	[illegible] SLG	1187	10427
16位	火炎纹章·烈火之剑	[illegible]	1096	14727
17位	[illegible]	CAPCOM GBA ACT	933	[illegible]
18位	[illegible]	NINTENDO GBA SLG	961	[illegible]
19位	[illegible]	CAPCOM GBA AVG	899	12198
20位	[illegible]	NINTENDO GBA RAC	824	12934





类型游戏TOP3

	ACT游戏	RPG游戏	RAC游戏	SLG游戏	FTG游戏
1位	恶魔城 晓月圆舞曲 厂商 KONAMI 机种 GBA	口袋妖怪 绿宝石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 DS 厂商 NINTENDO 机种 NDS	超级机器人大战 OG2 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	格斗之王 EX2 厂商 SNKPLAYMORE 机种 GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架 厂商 KONAMI 机种 NDS	黄金太阳 被开启的封印 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 厂商 NINTENDO 机种 GBA	超级机器人大战J 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	街霸2X 复活 厂商 CAPCOM 机种 GBA
3位	新超级 马里奥兄弟 厂商 NINTENDO 机种 NDS	黄金太阳 失落的时代 厂商 NINTENDO 机种 GBA	山脊赛车 厂商 NAMCO 机种 PSP	火炎纹章 烈火之剑 厂商 NINTENDO 机种 GBA	街霸 ZERO3 UP 厂商 CAPCOM 机种 GBA

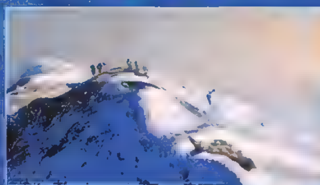
ACE COMBAT X

Skies of Deception

PSP	BANDAINAMCO	2006年秋
	STG	1-4人/价格未定
皇牌空战X 诡计之空		记忆卡容量未定



曾经担任《皇牌空战04》制作的STUDIO 4℃将继续为本作制作2D画面。



Mt.Nevera是常年白雪覆盖的高山，也是配备了强大迎击系统的巨大设施。

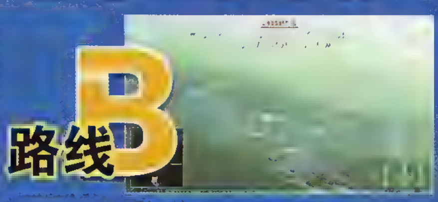


「Gleipnir」[illegible]被称为未来都市。

世界观介绍

战役选择之帕塔逊港口攻略战

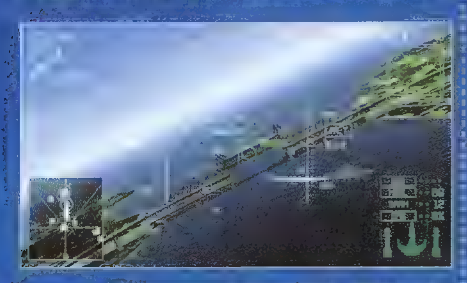
由于本作采用了Strategic AI System战斗系统，在战役模式中玩家可以自由选择战役完成任务，随着选择顺序的不同，敌方的作战也会发生变化，同一张地图衍生出多种攻略法。



路线B



敌方在港口设置了很多储油设施，必须在不破坏这种重要战略物资的情况下取得胜利。

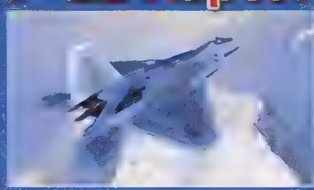




路线A

以对舰战为主的打法，只要逐个击破敌方的护港运输船，就能有力削弱这条补给线。

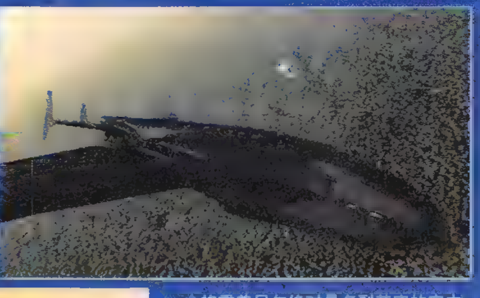
F-22 Raptor



具有隐形能力和出类拔萃的回转能力，如其名"猛禽"一般是空之王者的空中霸者。

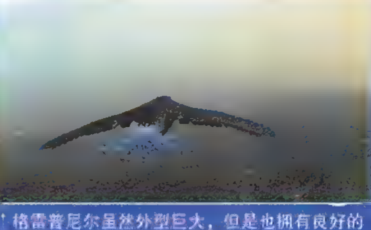
空中要塞·格雷普尼尔

雷萨斯的空中要塞格雷普尼尔拥有巨大的外型和很高的隐形能力，并具有冲击波弹道弹的长距离发射结构，冲击波所带来的压倒性破坏力能一并摧毁目标周围的所有物体。格雷普尼尔是雷萨斯在短期内压倒奥雷利亚的王牌。由于其巨大的质量要求起降时超长的跑道，所以开发初期摒弃了陆地着陆的机能，改而选择能在海面或大河进行水上着陆的设计。

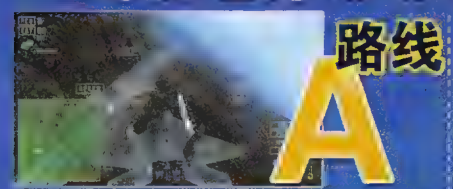




←↑格雷普尼尔绝对是名副其实的空中要塞，长距离导弹发射结构能制胜于千里之外，不受地形阻碍的移动性是地面要塞无可比拟的。这样的格雷普尼尔能在两军对抗中发挥压倒性的作用，很难想象如何才能击破它。



↑格雷普尼尔虽然外型巨大，但是也拥有良好的隐形能力，不会很容易被发现和击落。



[illegible]巨大[illegible]泛用程度应该不高。

战役选择之金斯皮尔攻略战



路线A

以对地战为主的打法，由破敌方的战车[illegible]无法[illegible]



F-15S/MTD

以[illegible]的[illegible]动[illegible]



路线B

以对空战为主的打法，[illegible]



S-32

S-[illegible]有[illegible]由[illegible]断[illegible]超[illegible]的[illegible]





REMINDELIGHT

NDS	TAITO	2006年9月
	A·RPG人数未定/5040日元	
	幸福的回忆	容量未定



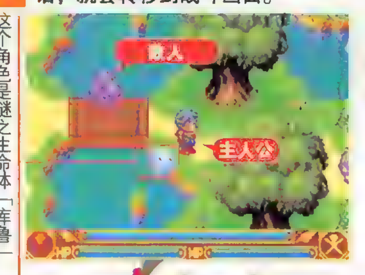
夺回幸福的动作RPG

一个在各种各样的异世界冒险的原创动作RPG登场了。本作的游戏目的是收集零乱地分散在各地的幸福碎片"哈匹滋"，拼凑碎片让"幸福之书"复活。然后在完成的幸福之书的世界里，取回曾经错过的幸福。在收集过程中，将会有各式各样的谜题和陷阱阻挡在主人公的面前。当然作为一款RPG游戏，个性丰富的怪物们也会大量登场，而击败这些敌人的战斗场面，将是本作中的最大卖点。能够让曾经失去了宝贵的东西的人们，回忆起幸福是什么样的吗？

场景画面

用十字键来操纵主人公的场景画面。用触摸可以破坏一些障碍物。在这个时候接触敌人的图标的话，就会转移到战斗画面。

这个角色是谜之生命体「库鲁」，在图书馆遇到他以后，在大场景下触摸敌人它就会给出敌人的情报，成为冒险中不可缺少的同伴。





从4位主人公中选择一个！

本作的主人公根据种族分成4位。游戏开始的时候从4人中选出一人进行冒险……





“触摸”会成为武器和盾!!

本作的战斗模式操作是用十字键选择武器或者魔法，然后靠“触摸”来发动。依靠直觉判断出敌人的动向，然后做出攻击的白热化的战斗方式。战斗中也会用到麦克风。



逃跑

战斗中按L键，就会进入逃走模式，当然不是肯定能够逃走成功。在HP变得很少的时候，要记住还有这个方法可以结束战斗。



防御

战斗中按十字键的左的话，就会进入使用盾的防御体势，下画面上出现盾的图标，用触摸滑动来控制。看准敌人攻击的时机发动防御，时间槽用完后就赶紧进入这个状态吧。

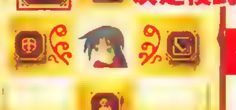


→感觉到敌人要攻击的时候就发动防御吧。

魔法

战斗中按十字键的上的话，就会进入魔法模式。然后在画面上画出特定的图形就可以发动魔法攻击。魔法的威力越高，发动时消耗的MP就越多，需要看准时机来使用。





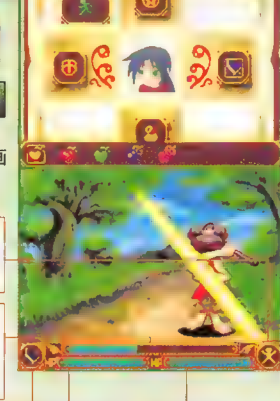
→萨夫的火属性魔法的效果范围很广。

用「触摸」来发动!!



战斗画面

上画面对应十字键，可以作出选择。下画面成为主人公的视点，怪物前方移动。



表示主人公的状态，受到敌人特殊攻击的时候会显示不利状态。

做出行动就会减少，随着时间的经过可以回复，用完的时候行动不能。

表示主人公的动作状态，武器攻击的时候显示武器的造型。

主人公的HP，消耗完后游戏结束。

主人公的MP，使用魔法时消耗。

用十字键来决定模式

武器攻击

战斗中按十字键的右，就会进入攻击模式。攻击会消耗时间槽，用触摸笔在画面上画线就能形成斩击。如果是弓箭的话就是点击画面来射出箭，根据武器的不同攻击方式也是多姿多彩的！



↑画线后产生一道光把敌人“一刀两断”，快感十足。



道具

想使用回复道具的时候，就按十字键的下。按了后下画面会出现道具的选择，在想使用的道具的图标上轻轻点一下就OK了。在HP剩余不多或者进入异常状态的情况下，记住要迅速切换到道具模式进行回复。



主人公4

炎朱・弗尔淑

武器：斧　魔法：土

平时很悠闲，做事情我行我素的安茵族的少年。虽然身材短小但是力量很强，喜欢读一些特别的书。





波滋拉姆

和炎朱关系如同兄弟一般的蛇，总是缠在炎朱的脖子上。

NDS	MARVELOUS INTERACTIVE	2006年10月
	SLG	1人/5040日元
魔法先生（暂定）		容量未定

ネギま!? MAGISTER NEGI MAGI（假题）

依文

涅吉老师

林菲尔德 涅吉·史普

主人公

依文洁琳.A.K.麦道威尔

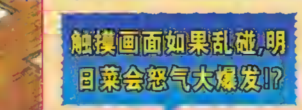
虽然身材只有130公分这么娇小，但是却在魔界是悬赏榜的榜首。这次引起骚动的集团似乎就是以她为目标……

以魔法学校首席毕业生的身份毕业的魔法师。为了完成成为伟大的魔法师这个最后考验，他去到普通的学校担当老师……而学生都是中学生！

《魔法老师》是21世纪最“萌”的超人气漫画。讲的是魔法师涅吉老师（10岁）和31名女学生在“麻帆良学院”展开的恋爱喜剧。这部大人气的作品终于在NDS上登场了！本作是由充满爱的冒险部分和以魔法来战斗的战棋部分构成的。玩家扮演涅吉老师，分别进行游戏的两个部分来解开大阪出现的神秘设施中的谜题，拯救出行踪不明的学生们!但是这次的事情却远远没有想象的那么简单，这次事件的背后隐藏的内幕究竟是……

小鬼老师在大阪

→战棋战斗模式是和学生一起协力打倒敌人的模式。最大可以出击6人。







↑如果乱碰角色的某些部位，就会有各自不同的发怒方式……对不起！！

发生在原作京都篇和麻良帆祭篇之间的原创故事

麻良帆学院的涅吉老师和拥有特殊能力的少年小太郎到京都来旅行，但是3年A班的学生居然也偷偷跟来了！到达了关西咒术协会的总部的涅吉，接受了协会会长关于大阪发生魔物出没事件的调查委托。但是在调查进程中，学生逐个失踪，而且还见到了宿敌千草和月咏……

以COSPLAY来进行战斗！

❶ 在菜单进行换装的选择

最开始先选择出战队员，然后开始决定她穿什么样的衣服出战。一个人最多可以带4件衣服的设定让战斗十分多变，也许战斗中还能用出什么组合攻击……

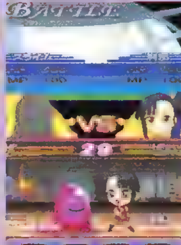


↑A、B、X、Y各按键分别对应衣服的选择。



↑包括涅吉老师在内的最大的6人队伍，但是出击数并非不变，依据关卡各异。

❷ 基本的回合制



根据行动顺序来操作角色对敌人做出攻击！实行攻击后会切换到战斗画面，A、B、X、Y分别对应4件衣服的替换，对敌人进行攻击。

↑连续换衣服对敌人进行攻击会形成连击，说不定还能用出什么特殊组合……

❸ 根据时机按键发动攻击！

切换角色穿着的衣服攻击敌人！在画面表示的按键时机做出攻击并形成连击的话，就能给予敌人大伤害！！







切换！

←连击结束后，切换进入决定技的发动画面。

冒险模式中要和学生们搞好关系打成一片！

在地图画面移动搜索到学生的时候会得到服装的情报，移动场所也会增加。还有解决、达成学生的依赖和愿望会提高好感度，学生的"干劲"就会增加，对战斗有利。



↑移动的时候会消耗时间，不要做无意义的行动。



←和学生交流情报就能得到新的衣服。

新衣服入手!!

原作是大受欢迎的漫画！

在漫画杂志连载的人气漫画《魔法老师》是讲10岁的魔法师涅吉为了完成最后的考验来到麻良帆学院教书，学生是31名可爱的中学女生。这32人展开了一场温暖的学院恋爱喜剧。

拯救学生的魔法大作战!!

参加战斗的14人名单

涅吉老师担任的3年A班的学生总共有31人，每个都是非常有个性的可爱的女孩。本作中以她们都会全部登场作为卖点，其中战斗有13人参加，她们都是在原作中身手不凡的女孩，这次在战斗中会相当活跃。



涅吉



明日菜



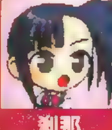
依文



茶茶丸



古菲



木乃香

刹那



时绘



龙宫



枫



千雨



和香



夕映



绫香



给掌机上的玩家带来狩猎生活人气系列《怪物猎人P》（以下《MHP》）的新作登场了！

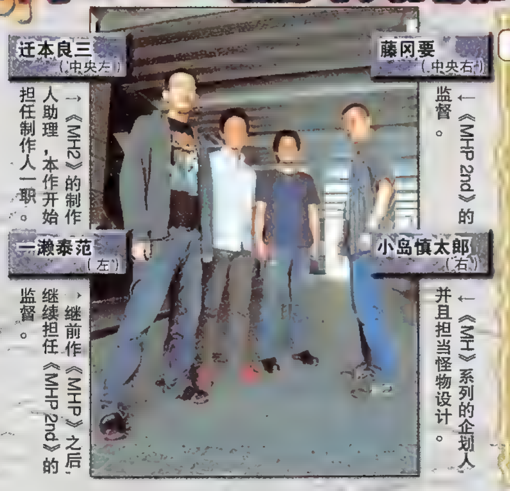
PSP	CAPCOM	发售日未定
	ACT	人数未定/价格未定
怪物猎人P 2nd		记忆卡容量未定

前作在PSP上登场的著名狩猎游戏系列的《MHP》本次新作登场。这次的新作是在PS2上《怪物猎人2》（以下《MH2》）基础上又增添了众多的新要素的作品《怪物猎人P 2nd》(以下《MHP 2nd》)。这次的舞台主要是在雪山，任务会比前作增加2倍以上，系统大幅强化。给玩家意想不到的收获。游戏里增加了许多新型武器及装备，人物和场景将再次加强，而且游戏中的怪物也会重新调整，游戏中所出现的BOSS增加很多。这次强化PSP的无线联机机能，可以实现适时载入互联中与盟友一起战斗,让玩家享受无线网络带来的便利。

雪山猎人的装备

[illegible]

在PSP上开始新的狩猎生活吧!!



迁本良三（中央左）
←《MH2》的制作人助理，本作开始担任制作人一职。

藤冈要（中央右）
←《MHP 2nd》的监督。

一濑泰范（左）
←继前作《MHP》之后，继续担任《MHP 2nd》的监督。

小岛慎太郎（右）
←《MH》系列的企划人并且担当怪物设计。

掌机的话就要让操作变得简便

——为什么是“2nd”而不是“2”呢?

迁本 《MHP》是根据PSP而产生的新的系列，和PS2版本的《MH》系列进化方向不一样。本作以《MH2》为素材制作更加完美的《MHP》第二作 所以副标题使用了“2nd”

——《MHP 2nd》的理念是什么?

迁本 和《MHP》一样，“掌机就要操作简便” 既然把《MH2》制作成PSP版本,就要增加许多新要素。

一濑 前作《MHP》游戏内容得到保留，这次为让玩家有全新的体验，增加了丰富的新内容。



新的据点叫做柏凯村

如果您希望成为一名怪物猎人而生活的话，本作推荐您去“柏凯村”看一看。柏凯村位于雪山深处海拔很高的地方，虽然环境十分严峻，但是人们却生活得十分愉快，到处洋溢着开朗的气息。现在就让制作人员来粗劣介绍一下。

钟楼下面的很气派的建筑物
有什么特别的地方吗？“这是使用无线网络机能游戏的时候的集会所。”（一濑）

雪中露出的蓝色纪念碑是？
中心部分是蓝色的巨大岩石，对于村子来说有什么特别的意义吗？“作为村子象征的东西。”（藤冈）



这里是新来的猎人的家
为了让积雪容易掉落下来而制作了个角度很小的引人注目的屋顶,这个建筑物就是您的家。

这一条通路并列着各种商店
屋檐下堆放着剑、盾等商品作为装饰。好像是一个可以贩卖道具、生产武器的综合商店街。

怪兽拉车和缆车
这是村民生活不可分割的部分。“缆车是下山的重要手段,只有那只巨大怪兽的力量可以在雪山搬运货物。”(一濑)

村子里面还有很多熟悉的设施

农场

农场是可以采集各种药草，挖掘矿石的地方。这个是《MHP》系列特有的设施，在本作当然也保留了下来。“前作可以做到的采集和挖掘本作完全可以再次体会到，当然我们进行了大幅的强化！现在正以‘世界第一美丽的农场’为目标制作中。”（一濑）

猫厨房

好像猫一样的怪物“艾鲁”开的一家可以制作食物的厨房。“我们采用的不是西洋风格的建筑装饰，而是制作一个稍微有点日本风格再加上雪国味道的场景，所以背景中出现了日式的蒸饭锅和米袋（笑）。为了表现出温暖的感觉，火焰的明亮度也做出了调整。”（藤冈）“虽然基本的系统和前作一样，但是也追加了新的要素！”（一濑）

其他的设施

《MHP》除了农场和猫厨房以外还有另外两个模式：训练所和寻宝猎人。在《MHP 2nd》中这两个模式得到了重新制作，当然得到了很大幅度的升级。而且还有其他的模式和设施会追加，不过现在相关资料还没有公布。

《MHP》里的模式

●训练所
在装备和道具都规定好的状态下进行探索和挑战。在《MH2》的时候是作为“狩猎演习”登场的。

●探索猎人
从怪物身上和地图中收集珍贵的道具物品，然后可以积累一定点数的模式。

→前作各种艾鲁都有能力值，制作料理就可以得到成长。



手持着巨大的武器去狩猎吧！

用巨大的武器狩猎巨大的怪物，这种华丽的战斗风格正是《MH》系列的内涵。前作可以使用的武器有单手剑、双剑、大剑、大锤、长枪、轻弩、重弩总共7种武器。本作开始则可以使用《MH2》中追加的太刀、狩猎笛、炮枪和弓这4种新武器。狩猎猎物取得它们的皮、鳞什么的，然后制作武器这个系统也得到了强化。

太刀

奋力一斩 伤害满点

突刺、斩击组合成华丽的连技。攻击击中以后可以积攒练气值，然后可以放出高威力的攻击。

狩猎笛

→笛子不只是用来吹，还可以像锤子一样攻击。

根据音色的组合，可以改变和提高自己和同伴能力值的奇特的武器。

用旋律提高能力

弓箭

远离猎物后狙击

←只能穿着防御力很低的防具，需要时刻保护自己。

远离猎物后狙击的远距离武器，在箭上涂药的话可以提高攻击力并且附带麻痹等效果。

需要注意追加新设计的武器而派生出来的各种新战术！

——基本操作和《MHP》一样吗？

一濑 是的，虽然新武器也许对部分玩家来说有些难（笑），不过请放心，我们已经进行了操作的简便化。另外还有小地图的扩大、缩小也变得简单了，细节的部分也有进行调整。

——本作有没有追加原创的武器？

迁本 当然有啊！类似《MHG》这样的资料片多少也追加了一些，前作就是以《MHG》为蓝本，这次绝对在《MHG》追加数量以上。

——过去从《MHG》和《MHP》上的武器派生出来的战术全部都要重新修正吗？

一濑 大家去华丽地修正战术吧！

小岛 因为场景和《MH2》的出现顺序不一样，材料的入手顺序也是全部打乱了。因为这样，所以大家不可能完全借助《MH2》的经验来进行游戏！（笑）

请聊一下《MH3》现在的进展和一些表面的部分



——之前在PS3上发表了制作中的《MH3》，现在制作情况如何？

藤冈 因为游戏引擎进行了全新的制作，难度自然产生了变化，目前这些都还在进行精密的调试中。当然，本系列最根本的东西，比如"狩猎怪兽"的快感不会有丝毫弱化。

小岛 这次到现在为止系列作品发售间隔是最短的一次，所以调整的时间也相当的短。也许会有人说"根本就不好玩！"，这也正是一次挑战自己的机会。

——这个游戏的本质，在《MH3》中狩猎的感觉不会有什么变化吧？

藤冈 正是如此。"狩猎巨大的怪物"是不变的，不过我们这次希望加入一些新的感觉，比如"这次换个方式狩猎也行啊！""如果多思考怪物的习性，地形的关系，就好像真的变成了猎人一样呢！"如果能到达这样的效果就成功了。

MONSTER HUNTER 3



新的怪物来袭!!

穿着雪山猎人装备的男性眼前出现了神秘的黑影！这就是本作原创的怪物！但是很遗憾现在还没有关于它的任何情报的披露，不过从画面上可以确定的特征是它有着厚实的头冠和短小的翅膀（就它体积而言）。究竟是什么样的家伙呢？而且在《MH2》登场的新怪物也都将在本作登场。

ドドブランゴ&ブランゴ

←雪山之王雪狮子和它的手下们。此时要多加小心。

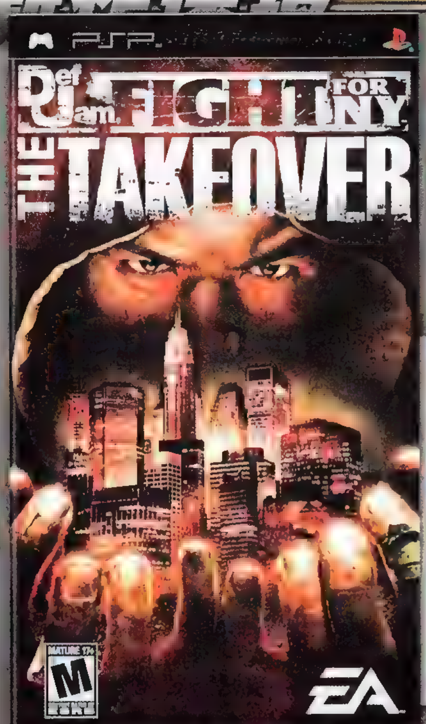


↑《MH2》初期的强敌，甲壳类怪物。高速的横向行走和钳子的殴打都很有威胁。

值得注意的丰富的生态环境

←比较温和的食草怪物们要成为新武器的练习对象？

在新的场景狩猎新的怪物吧！



搏击黑市拳会 制霸纽约街头

PSP	EA	2006.10.02
	FTG	1-2人/价格未定
纽约街头教父 制霸之道		容量未定

《纽约街头教父》是一款曾经风靡家用机版的摔跤搏斗游戏，游戏中的搏击高手来自Def Jam厂牌下的热门嘻哈艺人（Hip-Hop），可选人物总数多达40人，包括Busta Rhymes、Carmen Electra、Lil's Kim、Snoop Dogg等。如今登陆PSP平台，在原名称上增加了副标题“制霸之道”，游戏本身在原版基础上增加了大量新场地和新的搏击动作。玩家可以通过搏击获得动作技能提升和街头地位，并且可以通过无线网络进行1对1的对战。

黑暗中搏击高手街头竞技



←如图，我们可以看到这个游戏的画面非常出色，人物造型很大，非常有魄力。

喧哗技巧制霸纽约之道



这个游戏刚开始只有3个模式：故事模式、一对一、联机对战。在故事模式中，随着游戏情节的发展，玩家扮演街头格斗小子在布鲁克林市经历了各种事情，靠格斗获得荣誉，提升了地位，并且随着故事模式的完成度的提升，将解开游戏的更多新模式和各种附加内容。





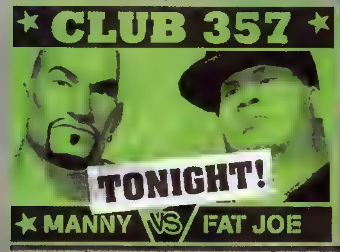
←各角色擅长的招示不同，如图占优势的一方使用的是街头散打招式。



←[illegible]手破绽后，追近进行重攻击吧！

繁华的出场阵容

作为格斗游戏，角色的多少至关重要。《纽约街头教父》中多达40人的出场阵容满足了玩家的需求，这些人有男有女，并且都是比较著名的HipHop艺人。游戏的模式众多，随着故事模式的完成度，游戏隐藏模式会越来越多地展现出来。

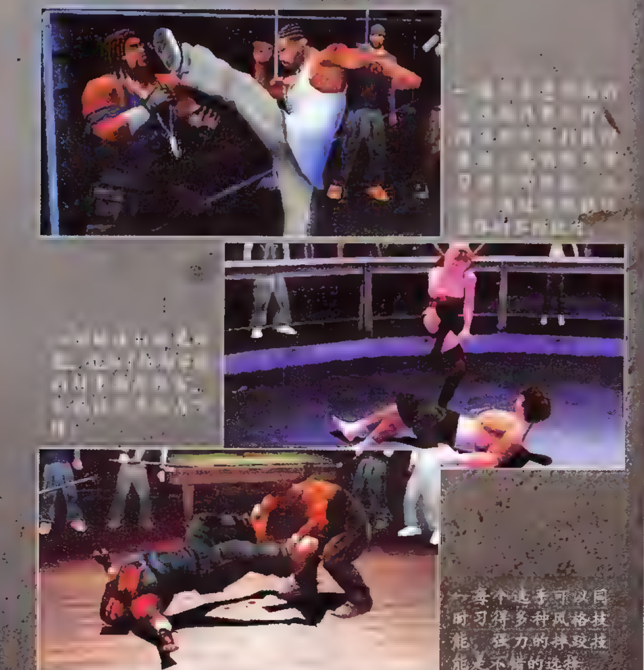




←↑除了对战乐趣，故事模式的演绎过程也像电影般精彩，带领玩家领略美国纽约夜晚的吵杂混乱。如果玩家对美国街头文化比较熟悉的话，必将获得更多的乐趣。

丰富的格斗技能和必杀技

作为一款格斗游戏，格斗技能的设定尤其重要。《纽约街头教父》游戏包含了5种风格的格斗技，分别是拳击、武术、摔跤、擒拿术和街头散打。每种技能都有各自的优点和弱点，还有各种终极杀招。游戏包含了体力的概念，缺少体力会暂时无力还击，这时遭到对手必杀技将受到致命打击！



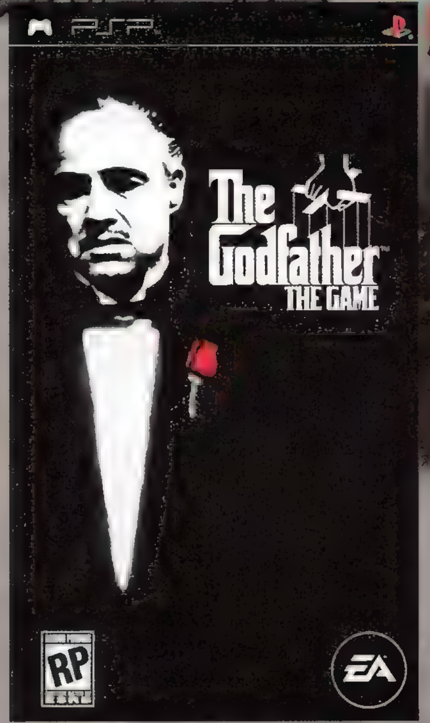
←每个选手可以同时习得多种风格技能，强力的摔跤技能是不错的选择。

完全真实化角色

游戏中的角色都是真人，所以喜爱美国街头HipHop的玩家能够在游戏中欣赏到明星的风采了。游戏中配合了大量的HipHop歌曲，让玩家如同置身美国街头。



忠诚教父获得尊敬





《教父》是马里奥·普佐的著作，曾经由派拉蒙影业搬上了大银幕，获得了全世界范围的成功。如今EA公司根据电影改编成游戏，将把玩家带入科里昂家族，面临五大家族挑战，完成一系列的差事，获得著名犯罪组织的接纳。家用机版《教父》采用了类似GTA的高自由度设定，让玩家在抉择中以血腥暴力的屠杀，或者使用高明的交际手段与其他角色自由互动，巧妙地解决家族问题。而PSP版改变了游戏方式，移动方式变成了卡片战略方式。当然只要手段运用正确，玩家将有机会提升自己的地位，成为1945年到1955年叱咤纽约的人物。

PSP	EA	2006.09.19
	ACT	1人/价格未定
教父		容量未定

使用“卡片”制霸黑帮家族



→游戏中的人物表情逼真，配合原配音演员，给玩家带来互动电影般的强烈震撼！

EA早在今年4月就已经在各大家用机平台上推出了《教父》，如今则公布了PSP版的消息。刚进入游戏，玩家可以设置自己角色的形象，使得角色脸孔、头发、服饰等造型具有独一无二的特征。设置完成之后就要进入1945~1955的纽约了，融入黑帮的生活，置身于勒索、通缉、违法活动、暗杀等事件之中，最终得到教父的信赖，称霸纽约市。



↑手下惊恐的表情逼真震撼，根据发生的情况下一步就该采取以牙还牙的行动了！

黑帮行动压制对手气焰



PSP版玩法大进化

让人惊讶的是，PSP版《教父》变为了“卡片战略”游戏，但是游戏的目标没有改变，还是以占领市区、干掉其他犯罪家族，从而变成犯罪集团的首要人物。玩家要通过平面地图界面，把自己的角色移动到其他地方，和其他家族尽可能多的争夺领土。这期间会发生各种争斗，影响过大的话，警方也会介入。

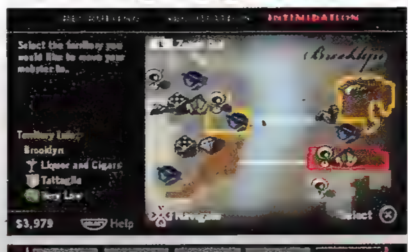
动作游戏枪战系统

近身格斗技保留



↑→一旦和其他家族发生冲突，游戏会进入全3D的动作模式。在这个模式中，包含了家用机版的所有要素，并且还会有小地图显示出敌人的位置

卡片游戏移动方式



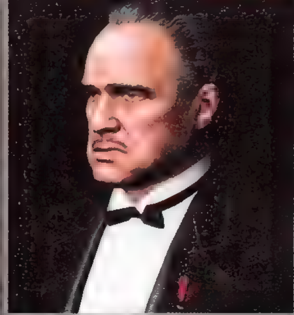




《教父》游戏开发消息揭露

[illegible]

[illegible]









《机甲先锋》是XBOX上最著名的机甲射击游戏，这个系列共有两部作品：《机甲先锋》和2代《机甲先锋：孤狼》。由Majesco Games发行的新作《机甲先锋 幻影战争》登陆了NDS平台。



→在这款游戏中，所谓的“机甲先锋”就是玩家操控的体形巨大、强有力的机械人形步兵机甲战车，使用它们完成各种艰巨的任务。



←游戏的画面非常棒，并且保持每秒30帧的速度。战斗效果出色，火爆气氛跃然方寸屏幕之上。







↑作为机甲先锋，对付的敌人除了各种杂兵，还有如此巨大的机械化战车。对付这种敌人可就不那么容易了。

←游戏操作上，使用十字键和ABXY对应机甲移动，进入狙击模式使用触笔的方式很像《银河战士猎人》。

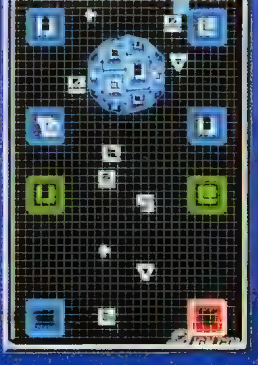
究极作战机甲部队登陆NDS！



↑《机甲先锋》并不是一款单纯的火爆射击游戏，游戏设计了丰富的故事情节。和家用机版一样，NDS《机甲先锋》也采用了CG交代故事情节。



↑主角从机甲上脱离，可以在地面寻找其他机甲驾乘。



↑NDS双屏显示战场情况，[illegible]全面又直观。

整合了1、2代优秀系统

NDS新作包含了24个单机任务和20种著名机体。家用机1代的按键对应武器的优秀系统，在NDS上用触摸屏方便地实现。而2代新增的主角和机甲机体分离系统，也收录在了NDS版新作中。

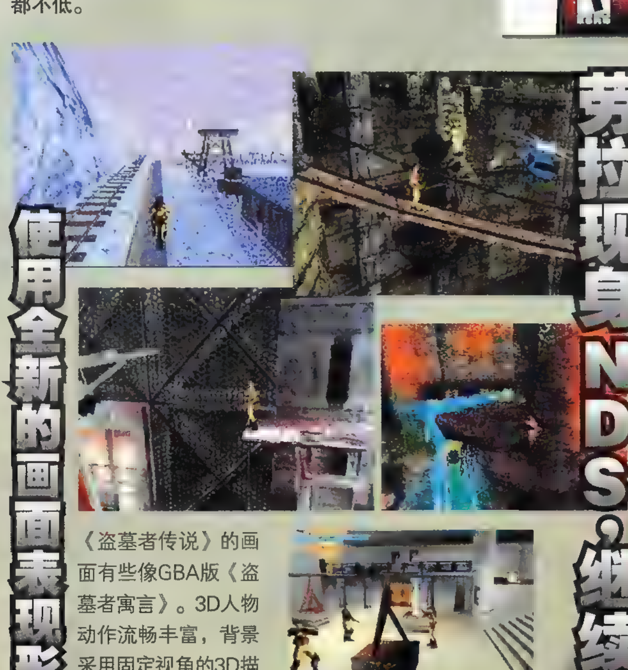
NDS	EIDOS	2006年9月
	AVG	1人/价格未定
盗墓者传说		容量未定

《盗墓者传说》是盗墓者系列的最新作，讲述了性感动作女神劳拉·克劳馥最新的冒险，揭露了她背后更多的故事。由于机能的原因，NDS版《盗墓者传说》不能像其他机种一样使用全3D的第三人称表现方式，所以NDS版不得不进行重新制作。所以NDS版《盗墓者传说》的发售日期要落后于其他主机，但是改变了画面表现方式的《盗墓者传说》的素质却一点都不低。

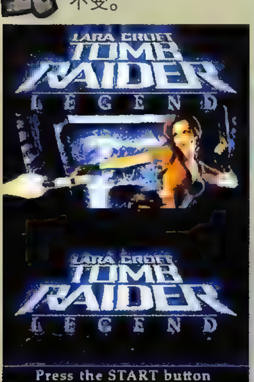


劳拉现身NDS，继续上演盗墓传说

使用全新的画面表现形式



《盗墓者传说》的画面有些像GBA版《盗墓者寓言》。3D人物动作流畅丰富，背景采用固定视角的3D描绘。画面出色，玩法不变。





充分利用触摸屏

利用NDS触摸屏，在游戏中可以方便地选择各种道具和武器，没有了其他主机切换道具的繁琐操作，使游戏进行更加流畅。





NDS	SQUAREENIX	2006.08.24
	RPG	1人/5980日元
最终幻想III		对应WI-FI

一些在幕后支援着年轻的主人公一行的人!

接受了水晶的引导的四个年轻人，从此开始了拯救世界的大冒险。背负着如此重大使命的四个年轻人在很多地方都需要得到其他人的帮助，世界各地都有着辅助角色们存在。这次首先来介绍对主人公一行来说非常重要的辅助角色——历代不曾缺席的飞空艇所有者“西德”和水之水晶的巫女“艾丽亚”，还有第4主人公英格斯。然后是关于四名主人公的职业组合介绍，由于这次的转职系统的完善，玩家自己根据自己的特性可以组合出各种各样风格各异的阵型，在战斗时的玩法也将截然不同。

本作的概要请在这里回顾!

1990年4月在FC上发售的RPG《最终幻想III》时隔16年终于重新制作。虽然转职系统，游戏系统和故事还是和原来一样，但是游戏画面都全部重新制作成3D的，即使说这是一款新作也完全不过分。

可以在这个世界自由驰骋的交通工具

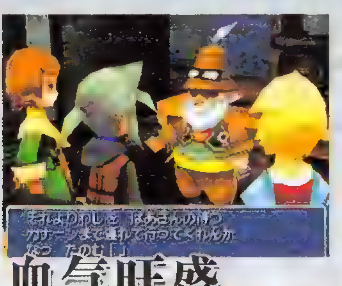


←↑西德喜欢发明，飞空艇是他引以为傲的创作。因为飞行高度不高，所以不能越过高山。

↑这艘船为海盗们所有，可以改造成为飞空艇。

↓以流线型为主要特征，拥有压倒性的速度，还可以潜入海中。

↑→系列大人气的鸟类。性格稳重，脚程飞快，优秀的交通工具。栖息在森林中。



血气旺盛的发明老人



↓拥有如同名字一样威力的巨大战舰。舰内搭载了各种各样的设施，连胖陆行鸟都有。





↑只能在河流、湖泊这些地方使用的交通工具，因为很轻便可以折叠后随身携带。

第4主人公 英格斯

向塞辛王宣誓忠诚的能力高强的士兵，他的勇猛城中无人不知。作为队伍中的第4人，性格沉着冷静，有着大哥一样的地位。

Ingus

向王宣誓忠诚的战士



↑言语中表现出他冷静温和的性格。之后这4个人一起为了同一个目标而前进。



↑辅助角色可以在战斗中给予主人公帮助，艾丽亚可以回复HP。

↑相遇的时候主人公们看到了她神秘的力量。

Eria

侍奉水之水晶的巫女，不太爱说话，身上总是给人一种神秘的气氛。使命感很强，这个世界只有她才能让水之水晶再次绽放光彩。

来体验多姿多彩的职业组合吧!

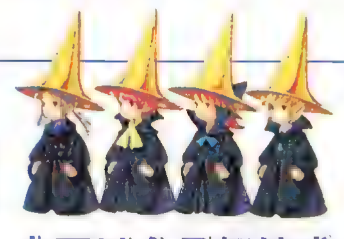
本作是在《最终幻想》系列中主人公们能够转换职业的开端，在《FF3》中，主角一共可以转22种职业，这些职业各有各的特点，职业所带的能力也不同。不过在FC版中，这些职业有的偏强，有的偏弱，导致弱的职业没人用，还有很多职业成为了鸡肋。这次的DS版考虑到了这一点，为了职业的平衡，对一些较弱的职业进行了强化，增加了新的职业技能。比如战士，在原来的基础上增加了“逼近”这个特技，在前列的基础上再向前逼近敌人，更增强了战士的攻击力，但相对来讲守备力也会下降，诸如此类的技能在本作中还有很多。由于各职业和原来的特点不一样了，所以根据这些特点而进行的搭配就更多了。玩家可以根据自己的喜好不同，搭配出符合自己个性的职业组合，比如攻守平衡型的组合，极端攻击型的组合或是极端防御型的组合。这次对职业的调整使老玩家们可以用一用原来曾经放弃过的职业，增加了游戏的新鲜感。下面就来详细介绍一下5种比较有代表性的几种队伍的编成。



可以应对任何情况的平衡型，前线有战士和僧侣，魔法攻击由黑魔道师负责，白魔道师则负责回复和辅助，攻防平衡最完美的队伍。

如果想安全的战斗，这个组合再合适不过了，回复力和辅助效果最高的队伍。就是因为攻击力不足战斗时间会很长。

攻击力、体力都很高的攻击型队伍。压倒性的攻击力把敌人迅速消灭的快感让人陶醉。不过没有回复角色,多准备道具吧。



也可以全员都转成同一职业!



↑变成“小人”的时候物理攻击伤害很低，但是用魔法攻击就是正常值。



↑对付飞行系的敌人，龙骑士的“跳跃”有特效，这是FC版的经验。



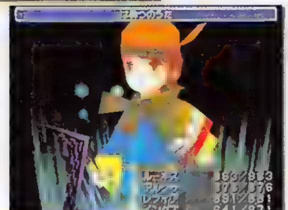
→技能“蓄力”是把这回合的力量积攒下来，在下回合放出强力一击的招式。



以强韧的肉体为骄傲的斗士

Martial Artist 空手道家

这个职业的力量、速度和体力三项素质都很高,是用于肉搏战的高级职业。和僧侣一样不使用任何武器，以钢铁一般的拳头打遍天下，能保证很高的伤害输出，不愧是格斗的专家。



→吟游诗人有着一个特殊指令“歌唱”。使用各种不同的歌曲的时候播放的旋律应该不会都是一样的吧？

一边演奏一边歌唱，在攻防中活跃的音乐家。

Bard 吟游诗人

音乐的专家，熟练地使用各种竖琴来演奏音乐,然后一边歌唱。具有魔力的音乐和声音能对敌人造成不小的伤害，而且还可以进行回复和支援，是一个万能的职业。

关于召唤魔法

召唤魔法有3种属性，分别是白属性（回复、辅助系的效果）、黑属性（攻击系的效果）和合体属性(发挥召唤兽本身的特性)。召唤魔法的属性由召唤者的职业而定，能使用召唤魔法的有3种职业。



↑英格斯发动召唤魔法召唤出了冰之女王“希瓦”！



::: 能使用召唤魔法的3种职业 :::

幻术师 Evoker

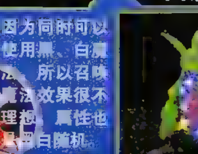
魔法菜单中只有召唤魔法，效果是白属性和黑属性随机出现。

魔界幻士 Summoner

召唤魔法的专家,和幻术师一样只能使用召唤魔法，效果只有合体属性。

贤者 Sage

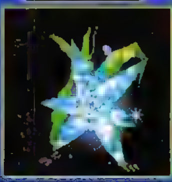
因为同时可以使用黑、白魔法，所以召唤魔法效果很不理想，属性也只有黑白随机。



白属性

↑发挥回复系、辅助系效果的白属性。

黑属性



↑放射出冷冻光线，给予敌人伤害的黑属性。

华丽与纤细的

SHINOBIDO HOMURA

忍道 焰

在PS2上已经成为著名的系列作品的《忍道》系列，这次系列最新作在PSP上登场了。对于本作这个充满谜团的故事也开始逐渐明朗了……

PSP	SPIKE	2006.10.26
	ACT	1~4人/价格5040日元
忍道 焰		记忆卡容量未定



首先来关注一下充满个性的角色们！！

本系列是能够非常独特地再现忍者的世界的动作游戏系列——《忍道》系列最新作发售决定。本作之所以会选择在PSP上登场就是看中了PSP华丽的画面的表现力，这样就能继承再现PS2版本的精髓，而且还追加了角色的成长要素，PSP的无线通信对战等众多新要素，这次主要介绍人物和游戏模式。

鸦之刚

和座次一样在飞鸟之里被培养出来，作为忍者拥有优秀的才能。

黑鹰之座次

如同刚的大哥一样，作为忍者有很强的潜在能力，行事比较温和。

金丝雀之绢

作为女忍者能力不逊于另外二人，使用着叫做“锁鞭”的特殊武器。

忍者动作游戏再次降临！

在“各地漫游模式”下挑战各种不同的任务吧！

“各地漫游模式”是一个值得推荐的很有趣的游戏模式，这个模式的目的是沿着道路巡回全国各地，接下各种稀奇古怪的任务并且决绝。“暗杀”、“输送”还有“警卫”等等各种各样的任务总共有80个之多，每完成一个任务就会得到评价和经验值，这样玩家选用的角色的等级和能力都会得到提升，评价越高，得到的奖励和经验值也就越多。



←正如看到的那样，这个任务的目标就是杀死全部的敌人。以忍者的作风来完成这个任务吧！

→把货物运送到指定的场所的任务。看起来很简单，其实意外的难度很高。



←暗杀各种重要的人物为目标的任务。

抢夺

←夺取敌人的货物之后顺利逃走是这个任务的关键。

在“任务进行模式”下进行新任务下载

“任务进行模式”是把PS2版《忍道 戒》和《忍道 匠》上自己做成的任务数据下载到PSP上，这样就能在PSP上玩到全新的任务了。拿着自己编辑的数据，在任何时间，任何地点都能享受新的任务了。而且，这个模式可以选用在“各地漫游模式”可以使用的角色，并且培养的能力和等级当然也会保留下来。另外，《忍道 焰》不能制作新任务。



Jeanne d'Arc

PSP	SCE	2006年冬
	RPG	人数1人/价格未定
圣女贞德		记忆卡容量未定

曾经制作了《勇者斗恶龙Ⅷ天空、海洋、大地和被诅咒的公主》和《星际游侠》等大作的LEVEL5，决定要在PSP上发售新作了！这次的作品是以真实存在的悲剧英雄—圣女贞德为题材的战略RPG。圣女贞德是在百年战争中鼓舞了法军的士气，给法军带来了胜利的英雄。但是在游戏中描绘的“假想”的世界中，贞德是神圣手镯的继承人，与英军和魔物战斗的虚构的故事。而贞德在这个游戏的世界中是否能够摆脱在现实的历史中那悲惨的命运呢？不过第一次报道只对人物和基本系统进行报道，想更加了解游戏请关注我们的后续报道。





故事就发生在这些美丽的场景中



←碧绿的草原、人情洋溢的街道、还有神秘的宫殿等，美丽的背景也是游戏的魅力之一。



←发动技能“月光斩”，能给与敌人致命的伤害吗？

向魔物挥剑！美丽的圣女！

由LEVEL5锐意制作的战略RPG！！

悲剧英雄"圣女贞德"的假想故事

圣女贞德

居住在法国香槟省多雷米村的很有朝气的少女，作为饲养羊的捷克的唯一的女儿，却继承了某一位骑士的武技和精神，被卷入拯救法国的战争的洪流中。身上散发出一种坚毅美。

17岁　声优：坂本真绫

罗杰



罗杰是2年之前移居到多雷米村的，原先的职业是一位佣兵。2年前正在流浪的他被贞德的父亲捷克带到了多雷米村并且定居下来，从此罗杰在多雷米村平静安详的生活开始了。

23岁　声优：石田彰

丽安

居住在多雷米村，待人温柔，天真无邪的女孩。兴趣是制作点心。因为年纪和贞德相近，小时候两人就情同姐妹。

16岁　声优：能登麻美子

吉尔·德·雷





从事贞德军副官的工作的优秀骑士。性格沉着冷静，为人稳重值得信赖，但是真正的身份十分神秘。理解单独作战的贞德的感受，心底里深爱着她。

27岁　声优：平田广明



故事简介

在遥远的过去，有一场长年抗战被称为"死神战争"，拥有强大黑暗力量的魔王率领着死神和众多的魔物对人类进行侵略，人类倾注了全部的战斗力进行了长时间的抵抗。被战争选中的5名勇者为了封印黑暗之力而制作了5只手镯，利用这5只手镯终于将魔王和死神封印在神圣宝珠里面。时间流逝到15世纪初，法国和英国的领土纷争演化为了战争，法国香槟省多雷米村正在举行愉快的庆典的时候魔物突然来袭，听到了上天的指示"去打倒魔物吧！"的贞德拔剑把魔物打败。这时贞德的右腕上附上了好像是死神战争时期勇者们用过的神圣手镯，而且怎么也取不下来。根据声音的引导，贞德和好友丽安、曾经的佣兵罗杰一起踏上了拯救法国的旅程。





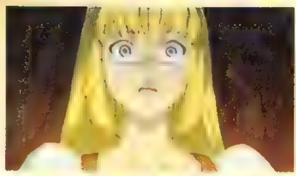




开场动画和序盘故事介绍



贞德一直居住在法国的香槟省一个叫做多雷米的小村庄，是牧羊人捷克的女儿。这一天村庄正在进行着愉快的庆典的时候却遭到了突如其来的魔物的袭击，来历不明的魔物和包围着村庄的火焰在威胁着村民们的安全。为了保护养育了自己的村庄，贞德去取来了剑，将魔物全部击退。击退之后她的右腕突然被神秘的光芒缠绕，最后呈现出一枚不可思议的手镯，这个手镯和死神战争时期5勇者制作过的具有封印魔王和死神力量的神圣手镯非常相似……



←一直生活的村庄被火焰包围，而且魔物们同时出现，这两者之间存在着什么关系么？



→这些都是“死神战争”时期出现的魔物，而那个引导着贞德的神秘的声音究竟是何方神圣呢……？



为了拯救法国而踏上旅程！！

→拯救法国的任务要交给一个平民出身的女孩吗？此时法国的敌人可是强大的英国和邪恶的魔物……





将祖国引导至胜利女神跟前

←和同伴一起前往皇太子居住的斯诺城，在被当作英雄的贞德面前，有着多少的困难存在呢？





→坚毅的贞德拿起剑就立即奔赴战场前线，在她的周围有着数名同伴支持着她。



解说值得关注的战斗系统！！

《圣女贞德》是回合制的战略RPG，逐一地击破敌人，以达成胜利条件为最终目标。本作的特色系统是“燃烧站位”系统和“联合防御”系统。“燃烧站位”是指产生夹击的情况下命中率和攻击力会提升；“联合防御”是身边站有队友的情况下防御力会提升。运用这些特色系统能使得战斗对我方有利。



←被深夜的黑暗包围的建筑物，贞德和丽安受到魔物的围困。



↑大部分战略RPG在地形上都有很精妙的设计，巧妙利用地形就能使战斗变得有利，本作当然也不例外。



战斗是以回合制来进行！！

回合制战斗系统在战斗开始之前先要选择出击的同伴并对位置进行配置，然后在“玩家回合”里可以自由的操控人物击破敌人，“玩家回合”和“敌方回合”交替进行，目标是达成胜利条件。随着故事的进行会加入一些使用弓箭、鞭子等特殊武器的同伴，能进行更多变的战术。

↓同伴单位的显示位置和菜单都是以蓝色表示，敌人则是红色。

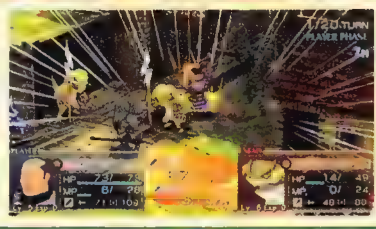




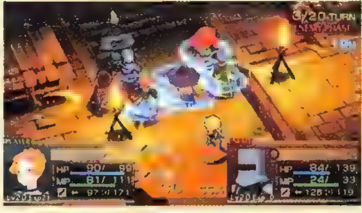


派出最合适的同伴参与战斗吧！！

←掌握同伴的特征，派遣适当的角色参加战斗。当然，初期的站位也是很重要的。

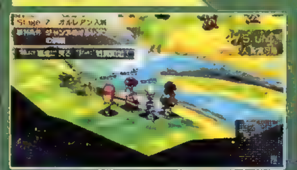


→这就是使用了“燃烧站位”的效果，攻击力和命中率大幅提升。



→在形成了“联合防御”之后，不仅角色的防御力提高，反击率更是几乎到达100%。

配置画面



状态画面



战斗场景







人物资料

美版名：Sonja
日版名：アスカ
出场作品：Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS
胜利台词(AW1)：Brains are the key to victory, not brawn.
胜利台词(AW2)：That settles that!!It takes brains to win!
胜利台词(AWDS)：I took more damage than I expected.
喜好：电脑
厌恶：昆虫
特技能量槽：★★★☆☆

◆各版本的指挥能力◆

基本能力

AW1：所有部队HP隐藏不可见，视野多1格；运气较差，攻击时往往造成低于预定值的伤害。

AW2：所有部队HP隐藏不可见，视野多1格；运气较差，攻击时往往造成低于预定值的伤害；反击时能造成1.5倍伤害。

AWDS：所有部队HP隐藏不可见，视野多1格；运气较差，攻击时往往造成低于预定值的伤害；对手部队的减少1星的地形效果。

Enhanced Vision(ワンダーサーチ)

AW1：所有部队提升2格视野，并能看到隐藏在森林和暗礁的部队。

AW2：所有部队提升1格视野，并能看到隐藏在森林和暗礁的部队。

AWDS：所有部队提升1格视野，并能看到隐藏在森林和暗礁的部队；对手部队的减少2星的地形效果。

Counter Break(カウンターブレイク)

AW2：所有部队提升1格视野，并能看到隐藏在森林和暗礁的部队；受到直接攻击时能够先制反击（1.5倍的反击效果无效）。

AWDS：所有部队提升1格视野，并能看到隐藏在森林和暗礁的部队；受到直接攻击时能够先制反击；对手部队的减少3星的地形效果。

注：AW1和AWDS特技效果都是全军提升10%攻防，AW2的则是全军提升10%防御。这个效果不包含在上述资料内。

◆指挥官能力小评◆

AW1中Sonja只能算是一个跑龙套的客串角色，个人能力虽然很有特点，却不容易独当一面，再加上Max、Grit这种强人的存在，Sonja被冷落也是很正常的。AW2中Sonja的能力得到一定加强，虽然没有防御支持的1.5倍反击伤害可以算是聊有胜无，但是SP的先制反击效果还是很好用的，只不过AW2的强人更多，难以独当一面的Sonja显然也不会得到太多的青睐。尽管如此，不少人已经注意到Sonja这种独特的能力在对战时所起到的价值。时光终于来到了AWDS的时代，Sonja能力做出一些调整，但能力显然是进一步加强了，不过真正让Sonja脱胎换骨的原因，还是AWDS的双人战系统。Sonja只需要尽一个辅助角色的义务即可，而且她的SP仅需要5星，可以很方便的使出TB，而且凭借先制反击的效果，往往可以多掌握一回合的主

动权，这一点就真是物超所值！

◆关于“坏运气”的说明◆

Sonja自打首作问世起就加入了坏运气这个设定，所以明明战斗机对轰炸机的伤害是100%，可到了Sonja手里总会留下1HP，有时候明明可以一击消灭对手，但对方剩下1HP不死后不仅多浪费一次攻击机会，甚至由于道路堵塞，很可能影响整个一回合的战略部署。正所谓“人算不如天算”，谋略过人，拥有天才战略家之称的Sonja面对这样的RPWT也只能徒呼奈何。其实这就是幸运攻击效果的问题，笔者曾有篇文章专门对其作过全面分析，这里就Sonja的问题再重申一下：Sonja之所以有“坏运气”，是因为她幸运攻击的基础值较低，一般角色都在0~9间浮动，而Sonja则在-9~9间变化，当这个随机的基础值为负数时，Sonja只能造成低于预定值的伤害了,,但好在浮动并不是很大，比起Jugger和Flak来说还是好多了。另外，Sonja的运气虽差，可是和父亲Kanbei却有3星的信赖度，这样的话实际幸运攻击能力比一般人来说也差不了多少。

◆人物性格介绍◆

Sonja的身份是黄慧的公主（Kanbei的女儿）,而且她在军校进修时又是名列前茅的高材生，性格自然就有一些高傲，虽然游戏中并没有提到，但她想必也有无数的追求者——当然，这些追求者没有一个得到美人的垂青，不然Andy这样的毛头小子也不会引来Sonja的注意了。大家一定还记得Sami和Sonja曾经是同窗好友，可是Sonja天资聪颖结果顺利跳级并提前毕业，这就让勤勤恳恳的Sami感到一种压力感——凡人和天才毕竟是有差距的。当Sonja把Andy掳走时，Sami的反应最为激烈，一是因为战友处于危险，二是因为学生时代的一点过节，三是多少有点争风吃醋的味道。不过随着共同的敌人——黑洞军团的出现，两人这一点点小矛盾也化为乌有，在本作中她们二人有信赖度相性，名为“Girl’s Fever”的TB也耐人寻味。

AWDS战术分析

Sonja一直以来都算是一个人气较高但却难以得到重视的角色。人气高是因为AW系列的女性角色本来就有限，Sonja从戏份来说也算是Sami之后的女二号吧；不被重视也是很正常的，无论在AW1还是AW2，论角色综合实力排名的话，Sonja绝对有希望竞争倒数后几名。不过实际上Sonja还是有两把刷子，比起Flak之流显然要强不少，可惜能力实在太偏，上手使用比较困难。AWDS中Sonja的能力虽然没有什么本质性的调整，但由于双人战系统，Sonja再也不用去孤军奋战，可以说找到了自己施展实力的空间，这一点和Sami是非常相似的。Sami的能力在本作中比起2代来说虽然削弱了不少，可实际作用反而大大提升，Sonja在本作虽然不会像Sami那般风光，却也有质的飞跃，接下来我们就分析一下她的能力吧！

先来分析下Sonja的侦察能力，这给人印象怕是最为深刻吧，很多玩家未必熟悉她的全部能力，不过总会知道她“视野+1”这项能力。在大家所接受的迷雾作战规则下，Sonja这项能力是可以起到很大作用的：一方面可以收集到一些相关情报，比如对方的兵力部署、主力部队构成等，这样的话就可以因地制宜的采取相应战术。另一方面，视野扩大也为进攻提供一些方便,很多情况下由于视野不足，主力部队空有卓越的火力却无法完全施展，相信不少玩家都有这样的体会,当Max气势汹汹地发动Max Blast后开动部队时,会发现因为视野不足，某些部队找不到最合适的攻击点，浪费了不少火力，当Grit把炮台架好时,却发现由于看不到对手而无法开火。Sonja本人自然不存在这种问题，虽然她的攻击能力和Max、Grit无法相比，不过若是在4人两两结盟2对2时，她也可以为队友提供很大支持。不要忘记Sonja的特技，此时一切隐藏在森林和暗礁的部队将无从遁形，凭借这个能力，她可以轻松粉碎对方蓄谋已久的伏击。当然了，笔者个人认为这样还有点不够，如果下一个版本中Sonja可以靠特技来侦察到隐形的隐形战机和下潜的潜水艇,那么她一定会受到玩家的青睐的。

怎样发掘Sonja的侦察能力呢？首先要使用一些适合侦察的部队，价格低廉的步兵自然是首选，虽然它基础视野不高，但占据山地地形时视野就可以提升3格，侦察能力非常之强；侦察车也是重要的侦察单位，它移动力出色，视野高，最适合单骑深入敌军腹地来获取有价值的情报；运输机是最廉价的空军，虽然视野不算很出色，

但空军移动时不受地形影响，用来侦察也是非常方便，况且同时还可以运输步兵协助侦察；还有两个分别是潜水艇和隐形战机，它们共性都是视野高，且可以隐藏自己的行踪，用来侦察是再容易不过，只是它们造价高昂，而且一旦隐形就会疯狂消耗燃料，所以必须小心控制，一般情况下Sonja没必要刻意为了侦察而生产这两种单位，但它们战斗能力都很强，是不少指挥官的最爱，Sonja在组队时也不妨借花献佛，发挥一下它们的侦察能力。接下来“视野1”和“视野2”这两个force都是可以考虑的，不要怕占用了两个格子。因为Sonja既然作为辅助角色，最主要的任务还是侦察，而视野这项能力的效果可是呈几何级增长的，也就是说视野越往上增长，所带来的实际效果提升也就越大。想想她装备了“视野1+2”后的情形吧，占据山地的步兵、侦察车、潜水艇的视野可达9格，运输机的视野也能达到6格之多，使用特技后这个效果还能进一步提升，并且能发现森林和暗礁的部队，基本上来说地图只要不是太大，或者Sonja的部队不是过分的收缩，那么整个地图对于Sonja来说就是全亮的，对手的一举一动都能尽收眼底。虽然说单凭Sonja自己不容易把这种侦察优势化为战场上的主动，可是对于和Sonja组队的指挥官或者结盟的另一位玩家来说，这个真能帮上很大忙。

Sonja另外一个重要的能力就是SP的先制反击效果了,这个效果还被单独拿出来作为可装备的force,可见其重要性。先制反击在不少SRPG中很常见,比如《机战》系列，“**カウンタ—**”等级高的机师如南部响介等，可以毫发无伤的歼灭敌人,让来犯之敌还未出手就已经灰飞烟灭。AWDS中的先制反击当然没有这么强大，一方面它不能对抗远程的间接攻击，另一方面AWDS的AI比《机战》等游戏要高不少，电脑是不会傻傻的去攻击能够先制反击的部队的。但即使如此，先制反击意义也很重大，对方畏惧先制反击而不敢贸然进攻，但如果原地等待的话下回合轮到Sonja行动时免不了要受到很大损失，所以只能全线后撤。但这种撤退不容易做到“退避三舍”这样井然有序，一些移动力慢的单位如步兵、火箭炮等会落在大部队后面，是否能够生还那就难说了。不过凡事也不绝对，先制反击也不是万能的，Sonja使用了SP后不见得就能够高枕无忧，比如重型坦克、新型坦克、巨型坦克基本不畏惧一般陆军单位的反击，轰炸机除了对空战车外，无视任何陆军单位，隐形战机隐形后除了战斗机和隐形战机，其它任何兵种都无法伤它分毫，再加上那些远程攻击单位……所以这些单位永远是要优先消灭或者重创的，这样才能尽可能提高Sonja的SP的效率。总的来说，Sonja的SP和Kanbei一样，具有类似的压制作用，但效果比Kanbei是差得远。不过Sonja的SP仅需5星，况且还有侦察、削弱地形等作用，也算是很实用了。

既然说到了Sonja的SP仅需5星，大家一定会想到这肯定是TB的良好选择。确实如此，一方面有Sonja参与的组合使用TB往往会比对方更早更快，这样一场战斗下来可能就会比对方多出一次甚至两次TB，积累下来也是不小的优势；另一方面，Sonja的SP能够先制反击，一次TB中不仅能尽情打击对方，而且还可以靠先制反击来巩固阵地并进一步压制，往往能让对方接下来那一回合无所作为。很多人可能就是冲着这个理由去使用Sonja的，因为在5星的SP中，Sonja表现算是比较出色的，比起Hachi来说也可以说是有过之而无不及，如果要想使用快速TB的指挥官组合，Sonja无疑是最佳人选之一。不过要注意的是Sonja在使用TB时必须后发出场，不然先制反击的效果可就发挥不出来了。（待续）

联军会议室——新人物设想

AWDS的指挥官虽然增加到了27人，不过数量还是太少了，而且Flak、Jugger是Nell的弱化版，Adder和Koal的能力基本是同出一辙，所以让人感觉多少有些意犹未尽。不管新作中任天堂会设计出多少让人耳目一新的角色，我们先来看看咱们玩家自己设想的角色吧！



■姓名：Evil Sonja（女）
■特长：所有部队都是伪装的造型，即对方无法从地图上识别该兵种，除非接近它们，但移动的声效仍可判断；直接攻击时不受到对方的反击；视野不受雨天影响。
■短处：受到对方攻击时无法反击；运气较差，攻击时往往造成低于预定值的伤害。

玩游戏，就看《掌机迷》！（崔洋）
男，15岁，北京市海淀区永定路北24号4门302室，100039

■CO POWER：Rain Dance，使战场下起大雨,从而降低对方的视野，持续2回合。
■SUPER POWER：Dark Haze，使战场下起大雨，从而降低对方的视野，持续2回合；同时Evil Sonja的所有部队都被战争迷雾覆盖，对方只有接近它们时才可以发现它们的行踪，这个效果持续到下回合己方行动前。
■特技能量槽：★★★☆☆☆

Evil Sonja这个角色很多AW爱好者都曾设想过，毕竟现有的Sonja能力不能让他们满意啊！这是笔者构想出的一种方案，其中部队伪装是Sonja伪装HP的一种翻版，现在Evil Sonja虽不可再伪装HP，但可以伪装部队的外形，给对方的侦察也带来了诸多不便；当然了，海陆空三军的伪装模型是不同的，也就是说对方仅从伪装模型中也能分辨出海陆空这个基本区别。不受反击的能力是Evil Sonja的王牌，当然同时付出的代价是不能去反击对方，但即使如此，这样一个角色使用起来也颇具特色，配合她一系列隐藏行踪的能力，将会衍生出多种丰富的战术。特技都是下雨来降低对方视野，所以Evil Sonja自己不能受雨天的影响，如果携带雨天之星来攻击兴许也是一个好主意。要注意SP——Dark Haze，这个特技非常的强大，等于说让Evil Sonja的所有部队都隐藏在森林和暗礁中，连空军单位也不例外！这样的话她可以轻松的集结部队消灭对手，然后再度遁于无形的黑暗中，多么完美的战术啊！当然，Sonja的特技恰好是克制Evil Sonja的,在Enhanced Vision或者Counter Break面前，一切隐藏的花招都是空费心机，而且Counter Break的先制反击优先于Evil Sonja的能力，也就是说Sonja可以对Evil Sonja的部队造成先制反击，当然，Evil Sonja这时候还是可以正常攻击的。

■姓名：Christian（男）
■特长：所有直接攻击部队可以通过移动来增加攻击力，在本次攻击前每移动1格可使部队的攻击力提升5%（包括士兵）。
■短处：防御力仅有80%,且远程单位的射程减1
■CO POWER：Rapid Charge，所有直接攻击部队移动力+1（包括士兵），且地形移动损耗全部变为1。
■SUPER POWER：Frenzy Rush，所有直接攻击部队移动力+2（包括士兵），且地形移动损耗全部变为1。
■特技能量槽：★★★★☆☆

Christian是一个特点分明的极端指挥官，他的能力源自于《英雄无敌》系列的骑兵的特技，也就是说在攻击之前移动的步数越多，杀伤力也就越大，这倒很符合那些纵马奔驰冲锋的骑士们。Christian的攻击力很强，但需要不断移动才可以达到最大值，所以高移动力的单位如轰炸机、侦察车对Christian来说就比较有利。至于缺点方面，他综合了Grimm和Max的缺点，这使得他成为一个明显的重攻轻守的角色，强与不强还看读者朋友的评判了。特技和Adder、Koal有些类似，不过能量槽长了一些，这也是为了限制Christian过于频繁的利用COP提升攻击力进行压制，作为补偿，赋予其无视地形移动的能力。总的来说，这个指挥官喜欢开阔的地形，偏重速度，在空军的使用上应该是首屈一指，连Eagle都要让他三分。

■姓名：Inisava（女）
■特长：每个部队相邻4格中只要每存在1个己方单位，都可为该部队提升5%的攻击和防御。
■短处：部队的燃料都比正常角色的部队减半。
■CO POWER：Chorus of Comrade，使“团结”所带来的攻防提升变成10%
■SUPER POWER：Power of Comity，使“团结”所带来的攻防提升变成15%，
■特技能量槽：★★☆☆☆



Inisava很重视团结的力量（高唱《团结就是力量》），所以当部队聚集在一起时，它们彼此之间就能获得更强大的能力，通常情况下攻防最多可以到120%，达到了Kanbei的水准了；特技能使这个效果进一步提升，SP时全军攻防可以增加到160%，而能量槽消耗仅5星，实惠！不过缺点也很明显，就是燃料太少，一般情况下很难维持潜水艇和隐形战机的消耗，要是有Olaf或者Drake的“添雪加雨”，她的燃料很快就会耗干。不过尽管如此她还是一名很值得去使用的指挥官，一些补给运输用的辅助兵种的作用会更加突出，海量的步兵也永远是攻防提升的来源。单纯论防守能力而言，她可以和Grit、Kanbei等人相媲美。不过部队过分扎堆也有问题，那就是遇到导弹会死得很惨，况且一旦地形狭隘，她的优势也就不容易发挥出来了。

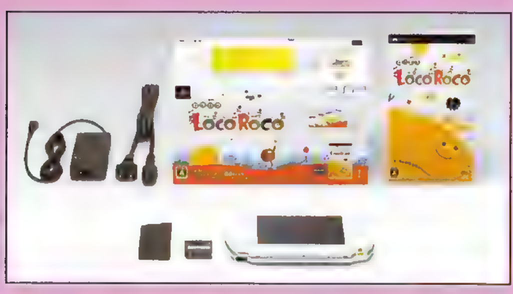
我是《掌机迷》的一位新读者，今天怀着跃跃欲试的心情写了这份读者调查表。但是，我相信支持《掌机迷》，你将得到意外的惊喜。（李明）　男，15岁，山东省烟台市

一机在手 别无所求

对于游戏迷兼收藏爱好者来说，游戏主机是很好的收藏选择，尤其是各种限定版主机，由于其设计独特且限量发行，因此更显得珍贵。掌机的各种限定版远比家用机要多，也更具收藏价值，其中一部分是随游戏同捆发售的，还有一些则是更珍贵的非卖品，下面这些限定版主机，你见过多少呢？由于版面限制无法一一列出所有限定版掌机，如果我能拥有以下任意一款，也都会感到无比满足。

《LocoRoco》同捆版PSP

2006年7月13日上市的《LocoRoco》与黑白双色的PSP同捆发售，虽然也是限量发行，但是PSP本身并没有什么特别设计。同捆包里除了PSP主机和UMD之外，还有标准配置的充电器、电池和记忆棒，此外还附带一个特别设计的PSP包，包里能放置主机和两张UMD。令人不解的是这个PSP包也单独贩卖，这样就大大降低了这个限定版的收藏价值……







《最终幻想III》同捆版DSL

经典RPG游戏《最终幻想III》将于2006年8月24日推出DS版，同捆发售的DSL以白色主机为基础，表面上有担任游戏人设的田明彦绘制的《最终幻想III》里的人物和游戏LOGO，并带有一个独一无二的编号。同样也是限量发售的同捆版，并且数量未定，所以想要入手的玩家必须尽早预订才可以了哦。



口袋妖怪俱乐部奖品DSL

Pokemon公司的口袋妖怪俱乐部于7月21日至9月1日举办了“暑假大作战！2006”活动，赠品就是这种限量150台的白色DSL，表面上有着皮卡丘的四种表情。由于是非卖品，所以只能参加活动并被抽中才能获得，活动内容是用PC或手机登陆口袋妖怪俱乐部网站，玩一些小游戏和回答关于口袋妖怪的一些问题，对各位口袋迷们来说很容易，可惜不是俱乐部会员的玩家就只能遗憾的叹息了。



《Mother3》同捆版GBM

这款GBM可是按照玩家提前预定的数量进行限量生产的，厂商于2006年3月1日开始接受预订，主机与游戏同捆版在4月20日发售。整个GBM以红色为主色，方向键和AB键附近的浅色部分象征着地球上的大陆，右上角有着《Mother3》的LOGO，整体设计与游戏的外包装盒风格保持一致。



《赛尔达传说》活动奖品SP

这些限定版掌机里最珍贵的绝对是这款黄金SP——全球仅限量7台的非卖品！机身表面镀着纯度999的24K黄金，可谓价值连城，只有购买了《赛尔达传说 不可思议的帽子》并寄回回执的玩家才有机会参加抽奖，获得这款梦幻限定版掌机。





《大金刚》活动奖品SP

黄色基调的SP直接让人联想起香蕉，如果购买了2004年7月1日发售的NGC和GBA的两款《大金刚》游戏，把印花寄回任天堂公司就可参加抽奖，奖品为限量1000台的大金刚限定版SP。





《火影忍者》同捆版SP

与《火影忍者RPG》同捆发售的限定版SP，采用了与漩涡鸣人的衣服同色的橙色为基调，所有按键都为深蓝色，表面上还有巨大的木叶标志，看起来非常有个性，相信带着它走在路上一定会让火影fans们侧目。



《口袋妖怪》限定版SP

与口袋妖怪相关的限定版SP种类真的是非常丰富，最早的一款是为了纪念口袋妖怪中心建成5周年而发售的小火鸡橙色限定版，该限定版以小火鸡的身体颜色为基调，表面上有小火鸡的剪影造型。在2003年4月11日至21日登陆口袋妖怪俱乐部网站进行预定，当时每人限量预订一台，4月25日正式发售。

后来的《火红/叶绿》、《红/蓝宝石》和《绿宝石》游戏发售时，都有特别设计的SP同捆发售，火叶版的SP表面上是喷火龙和妙蛙花，宝石版的SP表面上分别是三只神兽海皇牙、古拉顿和裂空座，其中海皇牙和古拉顿的造型占满了整个表面，比另外三款看起来更具气势。

《口袋妖怪》限定版SP中最可爱的要数皮卡丘限定版了，整个主机跟皮卡丘的身体是同一种颜色，表面上有圆溜溜的黑眼睛和红色的电气带，非常惹人喜爱，不知道哪位《口袋迷》的读者有幸得到了抽奖送出的这种限定版呢，真羡慕啊！





小神游中国龙限定版SP

说到限定版SP又怎能少了小神游中国龙限定版呢？这款SP的设计非常别致，采用的两种主色分别是紫禁红和玛瑙黑，iQue的LOGO取代了原来的Nintendo LOGO，主体图案为象征中华民族精神的龙，由于龙纹图案的细节很复杂，因此制作工艺也更考究。中国龙限定版仅面向中国地区发售，由于其数量极为稀少，入手难度和收藏价值很高。



《王国之心》同捆版SP

个人认为限定版SP里最漂亮的就是与《王国之心》同捆发售的这一款了，银色的表面上是《王国之心》的花体字LOGO，打开之后里面是黑色，颜色的对比显得非常时尚。SELECT和START键的两边有人物剪影，此外还附赠三段式的挂坠和黑色屏幕擦，让人爱不释手。





《新约 圣剑传说》同捆版SP

与GBA游戏《新约 圣剑传说》同捆发售的特殊颜色SP，这种颜色就是《圣剑传说》的主题色“玛娜蓝”，2003年8月29日开始限量发售，这个同捆套装对《圣剑传说》系列的FANS来说别具意义吧。



《银河战士》专色限定版

为了纪念《银河战士 零点任务》的发售，任天堂俱乐部提供了限量的萨姆斯专色SP外壳，花费任天堂俱乐部的点数600点就可以得到这款红色和橙色的双色外壳。



欧版任氏游戏同捆版SP

下面两款SP分别是跟欧版《赛尔达传说 不可思议的帽子》和《马里奥对大金刚》同捆发售的，《赛尔达传说》同捆版的表面上有三角力量的图案，《马里奥》同捆版的表面上则是标志性的M，也许配色改成红色和蓝色的话会更有马里奥的感觉吧。





FC20周年纪念奖品SP

1983年发售的FC是伴随了不少玩家度过童年的主机，为了纪念FC20周年，任天堂俱乐部举行了一系列活动，头等奖的奖品就是FC色调的SP，复古设计勾起了多少玩家童年的回忆。后来任天堂又发售了《FC mini》系列复刻游戏，并推出了类似设计的SP，那款SP是红色设计，并不像这款限定版有金色的部分。由于FC色调的掌机很受欢迎，后来GBM发售时，FC风格面板成为可选面板之一，让无法得到限定版SP的玩家也能满足愿望。





口袋妖怪乐园版DS

这是在日本爱知县举办的2005年日本国际博览会中的口袋妖怪乐园商店里限量出售的DS，以蓝色为基调带有金属光泽的DS表面有着口袋妖怪乐园的LOGO，打开之后在上屏幕的右边有一个小小的皮卡丘的剪影，如果不是亲自去口袋妖怪乐园排队的话，恐怕是买不到这款限定版主机了。





前言

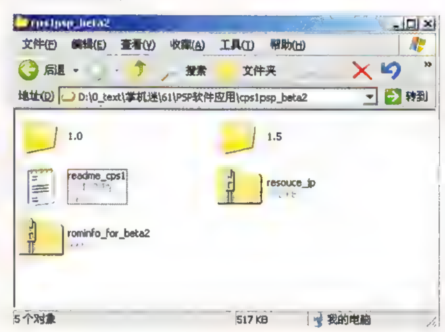
上期PG开篇超特辑向大家介绍了PSP上的《Capcom街机游戏合集》，目前合集已经推出了一部Remixed，第二部Reloaded也确定于今年底发售。两部合集包括了众多Capcom经典街机游戏，从Capcom的第一部游戏作品《Vulgus》到大家耳熟能详的《街头霸王》、《快打旋风》、《超魔界村》等大作，有很高的收藏价值，对于喜欢这些游戏的玩家极具诱惑力。

而不久前著名的模拟器开发小组NJ推出的PSP用CPS1模拟器，让玩家有了“自制”Capcom街机游戏合集的能力。这款CPS1模拟器目前的版本是beta2，但是其模拟度已经非常高，大多数CPS1游戏都能够近乎完美的运行。这里为大家详细介绍这款模拟器的使用过程，同时也期待NJ小组继续更新这个模拟器，为大家献上更好的作品。

下载和安装

1.首先下载这款CPS1模拟器，在NJ的官方网址（http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/）可以找到下载。

2.这款CPS1模拟器目前能够支持1.0和1.5版本的PSP，把下载得到的文件解压缩后，根据自己的PSP版本选择模拟器。当然使用高版本的PSP配合eloader和GTA游戏UMD光盘，也是能运行这个模拟器的。



3.以1.5为例，把1.5文件夹下的cps1psp、cps1psp%拷贝到PSP记忆棒下的PSP\GAME\目录中。



4.打开PSP，运行CPS1PSP beta 2模拟器。

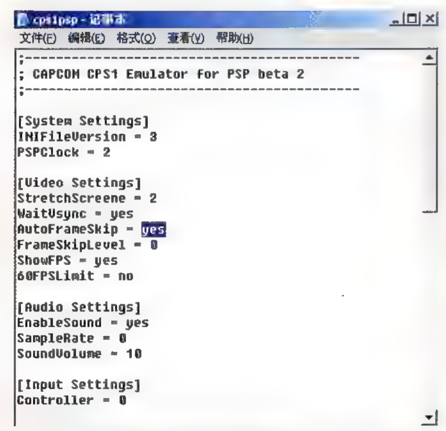
5.进入模拟器后，再退出模拟器。

放暑假了，为NDS做一次硬件周边“扫描”+“推荐”吧（要标明RNB价格）！（邹一同）
男,18,吉林省九台市第一中学一年七班,130500

6.把PSP连接到PC，这时在记忆棒PSP\GAME\cps1psp中出现了多个新文件夹和文件。分别是：roms、config、naram、snap这几个文件夹和cps1psp.ini文件。顾名思义，roms存放CPS1游戏rom；config存放每个游戏的设置文件（按键、画面比例等设置信息）；nvram存放SRAM文件；snap存放截图文件。



cps1psp.ini文件是模拟器的配置文件，通过它可以手动设置模拟器的各种属性，比如自动跳帧、是否开启声音等。由于要手动更改，所以通过ini文件设置相对比较困难一些，模拟器中也可以对这些选项进行设置，所以还是在模拟器中设置方便。


cps1psp - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
;-------------------------------------------
; CAPCOM CPS1 Emulator for PSP beta 2
;-------------------------------------------

[System Settings]
INIFileVersion = 3
PSPClock = 2

[Video Settings]
StretchScreene = 2
WaitVsync = yes
AutoFrameSkip = yes
FrameSkipLevel = 0
ShowFPS = yes
60FPSLimit = no

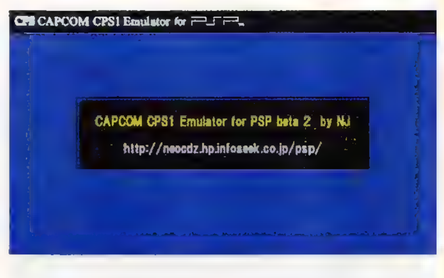
[Audio Settings]
EnableSound = yes
SampleRate = 0
SoundVolume = 10

[Input Settings]
Controller = 0
```

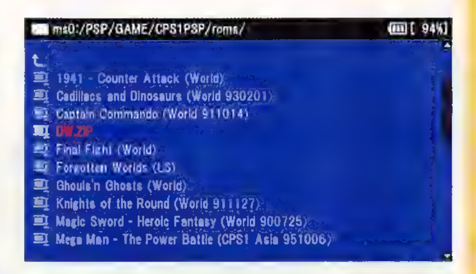
7.刚才我们已经运行了模拟器，由于没有游戏rom，所以刚才不能看到模拟器中出现的游戏列表。接下来就要打造自己的PSP Capcom街机游戏精选集了，把挑选好的CPS1 rom放到PSP记忆棒\PSP\GAME\cps1psp文件夹中，就完成了前期准备工作。

运行和设置

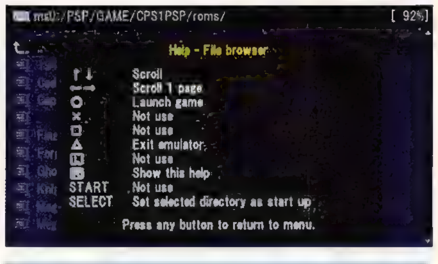
1.运行CPS1PSP模拟器，出现如图界面。

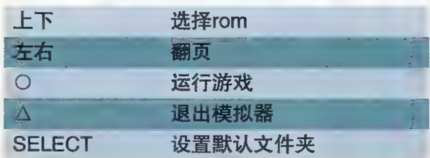


2.接下来出现游戏列表，这些游戏rom的zip名称要正确（文章最后附有部分rom的文件名）。正确的rom名称会显示为白色字体，不正确的或者不能模拟的rom会显示醒目的红色。在rom列表中还能在屏幕右上角看到PSP电量百分比图标，非常人性化。



3.在这个rom列表菜单按R键会出现按键功能帮助。





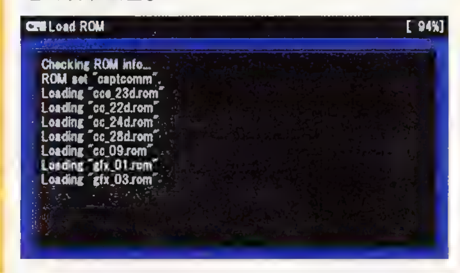
上下	选择rom
左右	翻页
○	运行游戏
△	退出模拟器
SELECT	设置默认文件夹

*R键的作用是设置默认文件夹，就是每次进入模拟器首先进入的文件夹。设置方法是在任意文件夹上按SELECT键，确认后下次进入模拟首

飞月说雪飞玩超级马里奥差得很,其实我的确很差。(刘雪飞)
男,17,江苏省扬州市南小街5栋403室,225000

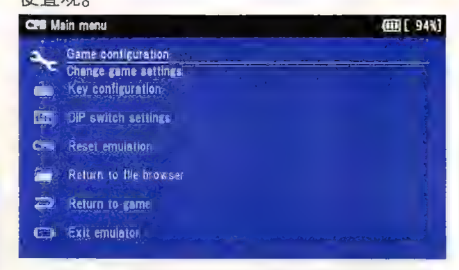
先就进入这个文件夹。

4.运行一个rom后，和大多数模拟器一样，会出现读取文件画面。如果出现文件缺失或者错误将退出读取画面。



5.进入游戏后，按SELECT键投币，按START键就开始游戏。不过先别着急，让我们先来设置一下模拟器。

6.按SELECT+START键进入模拟器设置菜单，这个菜单目前包括了很多实用设置，和cps1psp.ini中的设置基本相同，所以说在这里设置更加方便直观。



7.接下来设置模拟器。

主菜单的第一项为"Game Configuration"：改变游戏设置。



里面包含的项目为：

Raster Effects	Off/On	光栅效果	建议关闭
Stretch Screen	Zoom(4:3)/(24:17)/(16:9)	屏幕伸展	随意
*Rotate Screen	No/Yes	旋转屏幕	
Video sync	Off/On	视频同步	建议关闭
Auto frameskip	Disbale/Enable	自动跳帧	建议开启(Enable)
Frameskip	0~11	跳帧	建议为0
Show FPS	Off/On	显示帧数	随意
60fps limit	Off/On	每秒60帧限制	建议开启
Enable Sound	No/Yes	声音开关	建议打开
Sample Rate	11025Hz/22050Hz/44100Hz	声音频率	建议11025Hz
Sound Volume	100%	音量	随意
Controler	Player1/Player2	控制器	随意
PSP clock	222MHz/266MHz/333MHz	PSP频率	建议266MHz或者333MHz
Return to main menu		返回主菜单	

*Rotate Screen（旋转屏幕）选项只有部分游戏中出现，包括《1941》、《战场之狼》（Mercs）、《威虎战机》（Varth）。这个选项的作用是把屏幕左右旋转90度，让玩家"立起来"玩射击游戏。这时PSP的十字键相应的改变了，非常不错的功能。

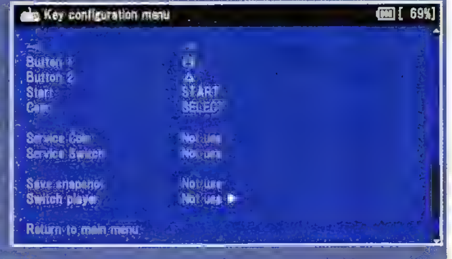




烧录时代大家要珍惜每个游戏，祝《掌机密》越办越好！（李铭）
男，24，辽宁省大连市中山区德光巷7号12楼6号，116001

■主菜单中的第二项为“Key configuration”改变按键和自动开火热键设置。

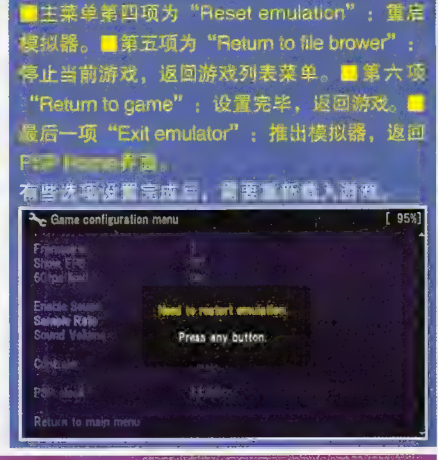
这个设置就不多说了，改变键位。值得注意的是，菜单最下面的两个选项“Save snapshot”和“Switch player”。Save snapshot的功能是截图，把它设置到一个键上，在游戏中按键即可进行截图，截到的BMP格式图片保留在记忆棒的PSP\GAME\cps1psp\snap文件夹中。Switch player的功能是切换玩家角色。



■主菜单的第三项为“DIP switch settings”改变硬件DIP开关设置。

这里面有众多选项，并且根据不同的游戏有不同的硬件设置的选项，所以在此不能详解。根据游戏不同，包含的选项不同，这些选项主要有投币设置，游戏难度，生命数，是否允许继续游戏等。





■主菜单第四项为“Reset emulation”：重启模拟器。■第五项为“Return to file brower”：停止当前游戏，返回游戏列表菜单。■第六项“Return to game”：设置完毕，返回游戏。■最后一项“Exit emulator”：推出模拟器，返回PSP Home界面。

有些选项设置完成后，需要重新载入游戏。

目前能够完美模拟的游戏列表

英文名	中文名	ROM文件名
1941 –Counter Attack	1941	1941.zip
Cadillacs and Dinosaurs	凯迪拉克和恐龙	dino.zip
Capcom World 2	卡普空世界2	cworld2j.zip
Captain Commando	名将	captcomm.zip
Carrier Air Wing	美国海军	cawing.zip
Final Fight	快打旋风	ffight.zip
Forgotten World	失落的世界	forgottn.zip
Ghouls'n Ghosts	大魔界村	ghouls.zip
Knights of the Round	圆桌骑士	knights.zip
Magic Sword – Heroic Fantasy	魔法之剑	msword.zip
Mega Twins	双麒儿	mtwins.zip
Mercs	战场之狼	mercs.zip
Nemo	梦境冒险	nemo.zip
Quiz & Dragons	龙之问答	qad.zip
Quiz Tonosama no Yabou 2 Zenkoku-ban	信长之野望2	qtono2.zip
Sangokushi 2	吞食天地2	wof.zip wofj.zip(日版)
Saturday Night Slam Masters	摔角霸王	slammast.zip
Street Fighter 2	街头霸王2(光栅效果off后 能保持60FPS)	sf2.zip
Street Fighter Zero	少年街霸	sfzch.zip
Strider	出击飞龙	strider.zip
Three Wonders	三个奇迹	3wonders.zip
The King of Dragons	龙王	kod.zip
The Punisher	惩罚者	punisher.zip
Varth	威虎战机	varth.zip
Willow	威洛之旅	willow.zip

感谢大家从不同的渠道收集各种的电玩信息，愿意结识天下的掌机玩家！（黄健焯）
男，20，广东省佛山市顺德区杏坛镇西村大街三巷12号，528300

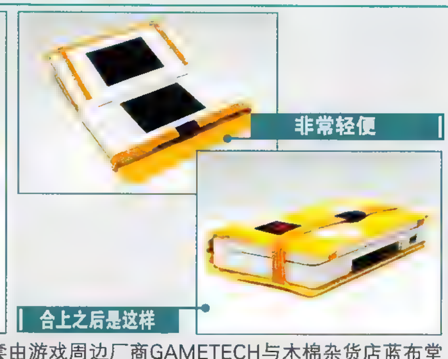
DS硬件周边



- 厂商：三英贸易
- 价格：1470日元
- 外形：长15.5cm，宽10cm，高3.5cm
- 重量：62克
- 附带马里奥帽子造型屏幕擦和背带

以《新超级马里奥兄弟》为主题的DSL用小包，深蓝色基调的包使用聚酯材料制成，防水又耐脏。包背面带拉链的小袋里能并排放入3枚GBA卡，包盖下的网袋里能分别收纳4枚DS卡。由于小包比较宽，插着GBA卡的DSL也能放进包里。红色的屏幕擦上带有白色的M字样，用手按住帽子顶部就能用帽子里的黑色软布对DSL进行清洁。小包的背带带有塑料扣环，如果想将其放在书包等地方，可以把背带单独取下。





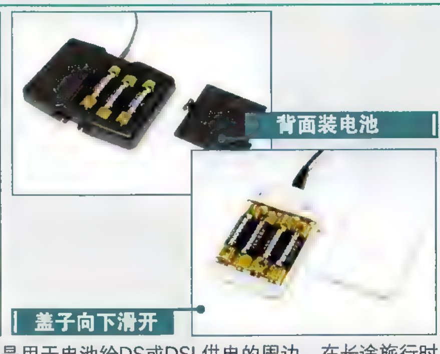
- 厂商：GAMETECH
- 价格：3980日元
- 重量：13克

这款保护套由游戏周边厂商GAMETECH与木棉杂货店蓝布堂联合推出，使用吉兆蓝木棉为材料，外面的花纹以传统的梨园染方法逐一手工染制，10种花纹全都充满日本风情。保护套以两条竖直的松紧带固定在DSL上屏幕两边，玩游戏按L和R键时不受妨碍。本产品是以轻便和操作便利为主要目的的，因此防水防尘防冲击方面的保护还不够周到，与其它小包并用效果更好。

非常感谢《PG》为我们提供了交友平台，本期女生帮中的郑心星便是在下的好朋友，在此本人衷心感谢《PG》，望《PG》越走越红。（吕珂）男，20，江苏省南京市计学院浦口校区01信箱，211815







- 厂商：keysfactory
- 价格：2500日元
- 外形：长11.1cm，宽8.5cm，厚2.3cm
- 电源：5号碱性电池3节
- 重量：82克（含电池151克）
- 线长：1米

- 厂商：gametech
- 价格：980日元
- 外形：长7.3cm，宽4.7cm，厚1.3cm
- 电源：5号碱性电池4节
- 重量：18克（含电池63克）
- 线长：1.2米
- 线重：15克
- 颜色：黑、白

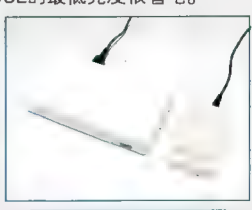
两款产品都是用干电池给DS或DSL供电的周边，在长途旅行时带上这样的周边，就能延长玩游戏的时间。左边这款虽然外形很大，不过正面有一个LED灯，使用时灯亮，电池电量即将用尽时会闪烁，这时就要存档并更换电池了。

用松下牌碱性电池和DSL进行测试，将内置电池电量用尽的DSL停在DS版《银河战士》的开机画面，分别测试亮度最高和亮度最低时的使用时间，结果如下：左边那款用3节电池的产品使用时间为2小时5分钟和7小时59分钟，右边使用4节电池的产品使用时间为3小时16分钟和10小时26分钟。可见多一节电池的效果还是不错的，而且DSL的最低亮度很省电。





设有电源开关



连接后即开始使用

希望众玩家多多把游戏心得和体会与大家多多讨论，多多分享。（刘致尧）
男，14，武汉市武昌区彭刘杨露城市花园一单元603室



文/窗外不归的云　责编/岚枫

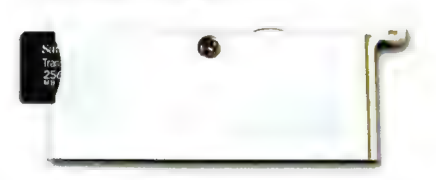
■电影卡产品最新动态■

——M3 Lite新品公开——

随着其他品牌对应NDS Lite型烧录卡相继公开，电影卡产品M3 Lite终于揭开了其神秘的面纱。虽然是最晚公开NDS Lite的外接闪存卡式烧录器，但是外形设计在笔者看来真的是最完美的一款。M3 Lite的外壳尺寸基本是参照G6 Lite制作的，这就使得卡带尺寸和颜色与NDS Lite主机一致，Micro SD卡从M3 Lite卡带背面侧向插入，在所有使用外接闪存式烧录卡里属于首创。侧面接入Micro SD卡不光是为了保证完美外观，还能有效降低Micro SD卡的取卡位与手指之间的距离，避免了以往从正面接入由于深度太高，Micro SD卡不容易取出的缺点。因此这样的设计也是在情理之中的，为了把以前的零件都放在NDS Lite那狭小的防尘卡盒空间里，必须利用到每一份空间才能向完美尺寸大小的目标达成，更何况M3系列是众多烧录卡里硬件最强芯片数量最多的一个。不过好在M3 Lite终于实现了这一目标，也许是为了防止竞争对手抄袭其设计方案，也许是为了后发制人，发布的产品消息中虽然未透露上市日期和售价，不过从外观的公布情况来看上市时间是指日可待，凭借到目前为止M3的优异性能和多元化的功能，此次M3 Lite的上市非常值得期待。

■电影卡软件速递■

电影卡最新内核C23对内置的扩展系统Moonshell再次进行了更新和强化，操作方面的改善主要是增加了下拉菜单功能，每个窗口可以用选择下拉菜单中的选项来完成指定功能，可以用笔点击窗口左上角或按Start键调出下拉菜单。例如，音乐播放器下拉菜单增加播放模式和锁定按键两组选项设置；电影播放器下拉菜单增加全屏幕切换、播放模式、锁定按键和关闭四组选项设置；视频窗口下拉菜单增加上下曲目切换选项和关闭播放窗口三组选项设置；电子书浏览窗口下拉菜单增加保存书签、装载书签、切换到上屏幕、关闭电子书四种选项；图片浏览窗口下拉菜单增加上、下图片切换和关闭图片浏览；文件列表窗口下拉菜单增加打开、关闭命令，增加重启动到主界面和关闭NDS主机选项等等。功能方面的强化，则是加入了电子书的书签功能，书签采用电影卡产品电子书独特的自动管理方式，每个电子书的书签可以保存10个，所有储存的电子书所使用的书签数目是最多为335个，当书签数据满时，最旧的书签会被最新标记的书签覆盖掉，而无需手动管理，使用和操作都非常方便和省心。电子书对文本文字显示格式也做了优化，例如对英文单词、标点符号的处理都做了特定的安排，不会出现单词在行尾显示被分家的情况，汉字和标点也会根据情况自动折行进行重排版。加上屏幕切换和多任务操作，用NDS边听MP3音乐边看电子书，可以说用M3是目前最贴心的了。



通过此次的内核更新，M3专用的Moonshell系统已经是当前功能最多的版本了，不仅比同类软件多了DSM电影格式的播放功能，还提高了影片播放的稳定性和多任务模式，操作起来非常的灵活自如。

配套的游戏转换软件，除了解决新出游戏的兼容性问题，还加入了“安全模式”选项，顾名思义，所谓“安全模式”和Windows的安全模式类似，用来解决一些特殊问题用到的模式，虽然性能不强也不经常使用，但是有时候有可能需要。因此，M3游戏转换软件的“安全模式”转换机制也

是如此，是采用常规转换方式（即最基本的打补丁方式和保守的转换方法）进行转换的，在最新出现的游戏中转换遇到问题时可以尝试使用此模式来解决问题，由于“安全模式”转换的游戏不能实现软复位等附加功能，总体兼容性也不如DoFAT引擎好，因此一般不推荐使用此设置，只是应急的选项。

用户意见箱

为了提高产品服务，同时也是利用和发挥《掌机迷》在众多玩家中的影响力，更好地为玩家服务,本期的《M3专区》应读者要求，首次加入了“意见箱”，一方面可以解决疑难杂症和增加使用的技巧，另一方面也是对厂商的一种监督。那么，下面就是针对近期最关键的问题为大家进行解答。

1. 为什么GBA的金手指选项设置不是在所有的游戏中都有效，在有的游戏中金手指选项设置开启了也没有作用，这是什么原因?

答：金手指代码的写法规则并不统一，有的选项只需要一组修改代码就可以实现相应的效果,有的选项却需要有几十组修改代码才可以达成，而修改代码又分为8位、16位的写法，还有混合书写的。由于M3的金手指功能对金手指代码的解释程序没有考虑到这些情况，因此一些金手指代码就没有被正确的加入进去，从而产生了部分金手指没有作用的问题出现。通过对官方开发人员的询问，此问题很快会得到解决，通过游戏转换软件的更新就可以修正这些问题，所以用户完全不用担心，需要使用金手指的用户只要再耐心等等就可以得到满意的解决方案。

2. G6Lite的外壳更换如何进行? 如果当地的销售商拒绝提供服务或者要收费怎么办?

答：对于首批购买的贴有“试用版”字样的G6Lite产品，凭此标签和外壳可以到当地的零售店换取整套新的外壳。电影卡总代理已经向各地零售商免费赠送了新外壳用于给早期购买的用户更换使用，而对办理更换外壳的用户要求收费的,都是不合理的。此外，由于其他原因无法在本地获得新外壳的用户，也可以通过GBalpha服务网站免费领取新外壳。为了防止被别有用心的人利用的可能，网站换壳象征性收取5元的费用，且有相应严格的限制。用户可以选择任意颜色的外壳或相同颜色的外壳三套，提交订单后GBalpha客户服务部将用中国邮政EMS特快专递寄出。此次服务有时间限制，到本年度8月10日截止，需要办理换壳的用户要尽快。

3. G6Lite所有功能都正常，Moonshell却无法运行，是什么原因? 如何解决?

答：造成这种问题的情况很多，一般是由于使用的Moonshell版本不对造成的，也有G6闪存格式出错，需要用修复工具修复才能正常运行。还有就是注意使用方法，不要在GBA模式下启动，那样永远也运行不了。总之，如果G6的游戏功能正常，那么Moonshell就一定可以运行，在判定为G6本身的故障前，请先考虑是否在这些细节操作上出现了问题。

GBalpha网站动态

电影卡2006年新品系列即将全面上市，为了提高网站的服务质量，促进产品宣传和用户的双向沟通，2006年GBalpha新品网站将采用全新的方式把最新产品展现给大家。简单来说，就是新的网页采用一边宣传一边介绍的方针来设计，即不仅仅只宣传产品的特色功能和采用的先进技术,还要将产品中的每个功能的使用方法进行详细的说明，通过这种方法，让用户不仅全面了解产品的特性，同时对使用方法也有足够的掌握程度。对于电影卡这种功能更新极为迅速的产品，以往的网站介绍和说明书指导的方式远远不能适用和满足所有大众用户的要求，在服务支持上投入大量人力物力和提高支持力度是不可缺少的，但采用新的更适用于这种消费性电子产品的服务方法则是尤为必要的。通过利用网络的优势不断配合变化发展的产品支持项目，这将使GBalpha（中国）有限公司通过高速、高性能在全球化的激烈竞争中确立自己技术的领先地位，以确保将资金集中到相应的产品个性化设计中和有效的优质服务支持中。





SuperCard专栏

文/窗外不归的云
责编/岚枫

大家期待已久的SUPERCARD Lite版本终于浮出水面。此次SC Lite硬件的强化主要体现在NDS游戏方面，速度大幅提升。大家都知道外接闪存的烧录卡传统上速度方面不能和FLASH卡相比（比较明显的是在运行《恶魔城》时有一定的卡片头和暴音的现象）。但此次SC Lite版本不仅在低速卡上有好的表现，而且更完美地支持高速MICRO SD。这里我们用了威刚的高速micro sd做了测试，效果让人十分满意。在运行《恶魔城》片头上没有一丝暴音和卡屏现象。而游戏兼容性方面依然保持NDS游戏上的优势，100%兼容性。

外观篇

从本次新品的外观我们不难看出LITE的开发难度，主要体现在体积方面从NDSL主机附送的GBA防尘卡可以看出剩余给开发人员发挥的空间几乎没有。要实现 Lite真卡大小实在是一次巨大的挑战。但SC小组深知玩家心里需要什么，在不断反复思考终于一套非常具有创意的设计思路诞生了，采用双层PCB板搭架利用到了GBA唯一的一条很细微的空间，不但实现了lite真卡大小还完成了存储卡直插式设计更方便的更换游戏。唯一的遗憾应该算是虽真卡大小但卡顶处有个小弧度角度没处理好,不过官方也表示日后会改良此处问题。卡带壳以白色细磨砂质感在主机拔插时候防止卡壳刮花。还有卡带插进NDSL后比较紧，这也和内部的原件有关系,拆开来发现已经找不到多余的空间了。比较保持了全功能版已经很不容易了。

SC Lite还是没有悬念地沿用老产品的包装风格，刚开始抱希望SC Lite能有个豪华包装的朋友们要失望了。不过SC系列产品的价格一向都很平，包装简陋点可以节约成本，更何况包装也只是拿到手的第一时间有个短期印象，所以这个倒是可以理解。

游戏兼容性

继承了原NDS上兼容性100%的优势之后在读写闪存速度方面进行了强化，能更出色的支持高速卡而且效果令人满意。在恶魔城DS成为大家首选测卡的游戏中,SC Lite完美的表现以流畅无暴音成为目前闪存烧录卡中速度性能的佼佼者（出现暴音也是速度不够的表现，这点在非高速卡中比较明显），流畅速度播放恶魔城DS片头。

经过测试，SC Lite的NDS游戏兼容性和老版SC-SD以及SC MINI SD一致，同样都可以达到比较良好的水平，而且其表现更加突出，前面已经谈到了,《恶魔城》片头不卡慢，比如《生化危机》开门的时间也快了，总之用SC Lite玩NDS游戏，是不用担心的。不过SC Lite还是使用SDRAM来加载GBA游戏,这样一来比如像运行《街霸2》还是有一定的拖慢，不过这个现象也只是少数GBA游戏中会出现，和SC-SD一样。

不过测试中也意外地发现，SC Lite加载GBA游戏的速度比以前大概提高了一倍，这样一来玩GBA游戏就能够快速地进入了。

软件使用

只能用对应MICRO SD版的软件，配合专用版软件游戏速度会有很明显的速度提升,特别是使用MICRO SD高速卡。软件界面依然保持简单易懂的操作，GBANDS当然也保留了给之前有问题的ROM自动打IPS补丁，NDS游戏于GBA联动，快速游戏，ROM缩减，游戏软复位的功能，游戏载入方式依然是2种完全载入与快速载入。

Moonshell兼容性

目前主流的烧录卡对Moonshell支持都比较好，而Moonshell也直接添加了对各种烧录卡的接口，不过由于SC Lite是新出的产品，所以不能直接支持Moonshell，但是SC官方制作了Moonshell的转换程序，用这个转换程序就可以直接把现有版本的Moonshell转换成SC Lite通用的文件，经过测试，工作正常，无论是看电影，听音乐都可以正常地运行。



EZ专区

责编/岚枫 文/窗外不归的云

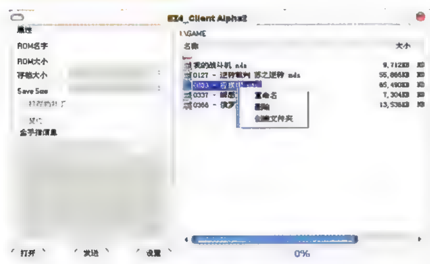
EZ4官方使用说明书

第一章 连接至电脑

由于EZ4使用的是miniSD这种外接闪存卡，所以EZ4本身并不再使用烧录器。但是，要想将游戏和电影放进miniSD卡中，则就必须通过电脑上用来读写各种闪存卡的读卡器了。

这里你可以使用EZ4包装中附赠的EZ SDREADER，也可以使用自己配备的其他读卡器，但要注意是对应SD卡或者miniSD卡的型号。当minisd卡被电脑正确的辨识之后，会在电脑上出现一个可以移动磁盘的盘符（这里以I盘为例）。

第二章 电脑上的操作



第一次使用则需要设置路径。设置到miniSD卡所生成的“可移动磁盘”即可（这里以I盘为例）。

点击主界面上的打开按纽，然后在弹出的窗口中选择需要添加的游戏。回到主界面，点击发送。将游戏传送至miniSD卡上。在右侧的窗口中也可以单击右键，删除或者重命名游戏。

软件会在miniSD（microSD）卡上自动生成saver文件夹和对应的sav文件，如果你选择先传送到硬盘上，那么软件也会在硬盘的对应分区的根目录下生成saver文件夹和sav文件，拷贝到miniSD（microSD）卡上时务必连游戏一同拷贝过去。

第三章 NDS/GBA上的操作

1、进入游戏

可以使用十字键选择游戏，然后按A键进入，当遇到个别GBA自制软件出现问题时可以按住L键再按A键进入游戏。同时，在NDS支持使用手写笔选择并运行游戏，点击即可。

2、软复位

EZ4的软复位的按键是：L+上 SELECT START (由于在NDSL上不方便使用，所以将来会修改。)

3、升级内核

按住R键开机。

第四章 使用小细节

对于FlashMe和SFC一类的自制软件，需要把后缀名改为.gba，然后再拷贝到miniSD卡上运行。再加上几点：

EZ4内核更新方法，请将下载到的内核文件用winrar或winzip一类的文件解压，然后通过读卡器将解压出来的ezfla_up.bin文件复制到miniSD根目录。将miniSD插入EZ4,再将EZ4插入GBA或NDS,按住R键开机即可升级内核。

将miniSD/MicroSD里面的GBA文件任意搭配写入256M NorFlash的功能(仅在GBA端)。

使用方法：

1、在EZDISK界面，选择到需要写入的GBA文件.按下SELECT键，会弹出菜单询问是否写入，A键确认，B键放弃。

2、删除已经写入256MNorFlash上面的GBA游戏只能从最后一个删除起，这个是NorFLASH本身写入机制的限制。删除的方法也是选中最后一个GBA游戏，按SELECT键，A键确认，B键放弃。在nds/gba端，左右是上下翻页。在开机的时候，如果按了按键跳过存档备份，上一次游戏的记录不会保存（像火纹那样的游戏可以好好利用这个功能）。

以上内容由EZFLASH官方网站提供。

EZ4专用软件更新

EZ4核心 datecode 20060726 版本号Beta3

增加了NDS游戏软复位，有小部分游戏因为编写方式的不同暂时还没有支持。ROM需要重新发送才能使用软复位，目前NDS软复位默认按键设置是 A+B+START+SELECT。兼容性列表更新到0505。修正之前部分游戏wifi出20109的问题。

EWIN专栏

文/窗外不归的云 责编/岚枫

倘若我们了无知觉，那么时间的流逝对于我们而言是没有意义的，即便是在鲜活的生活中，你若不对时间的走动抱着一丝留意，那么数十年就会恍惚一过，正如我今天从硬盘里拾掇起往昔的点点回忆时，“白驹过隙”的感叹也油然而生……当我从以往的稿件里翻出Ewin的评测时，看到一张Exif属性中显示拍摄于2004年2月26日的照片，回想起在那个早晨用自己的第一款数码相机柯尼卡KD310Z拍摄Ewin，再看到现在手中的350D，桌子上的几张Ewin2，真是令人有唏嘘之感……



从现在看来，Ewin一代是一个遗憾，也可以以“悲剧性的产品”来形容，论硬件，Ewin不比任何卡带差，模具做工好，硬件架构也不错，它更是因为系统采取了Pogoshell而成为其它烧录卡玩家所羡慕的对象，这样烧录卡的软件以及功能都有较好的基础。然而所谓“生不逢时”正是对Ewin一代的最好评语，它的上市是在EZ、XG、GBALINK等卡热卖之后，这时候玩家已经习惯了传统烧录卡的界面以及操作方法，所以即便Ewin一代拥有Windows般的操作方式，可删除任意位置的Rom这样方便的功能，它在市场上的反响也是平平淡淡，不管是因为产品定价过高,抑或是宣传不到位，总之最后Ewin一代以停产告终，同时代的产品如EZ、GBALINK等卡带如今虽然销量远不如从前，然而都还在出货，相比之下Ewin一代的停产确实算是悲剧性的结尾。

当然，Ewin公司并没有因为Ewin一代停产而停止自己的步伐，这一段时间以来，Ewin先后推出了PASSM2、PASSME2、PASSME2-Z、



PASSME2-Z MINI数款引导卡，皆以品质优良出众，同时Ewin公司也因为在Ewin一代停产的情况下还为老用户开发NDS烧录程序而获得广大玩家的好评。不过，既然是烧录卡厂家，没有烧录卡类的主打产品，那么始终是说不过去的,于是在沉寂了许久之后，Ewin的第二代产品Ewin2终于发布。

Ewin2是完全针对主流市场而设计，目前拥有三个产品型号，分别是Ewin2 SD、Ewin2 MINI SD、Ewin2 Micro SD，从其名字上就可以看出区别，也就是使用的存储媒介不同，自然从外观上看就会有一定的悬殊，Ewin2 SD以及Ewin2 MINI SD的竞争对手是市面上颇受欢迎的M3以及Supercard，而Ewin2 Micro SD则自然是针对G6 Lite和EZ4 Lite而设计，我想，Ewin2的上市，或多或少地给现有烧录卡的格局带来一些变化，对于玩家而言，可选择范围更广，这是好事。

首发的Ewin2是NDS专用版，也就是没有GBA游戏功能，适合NDS专门玩家，如果还希望



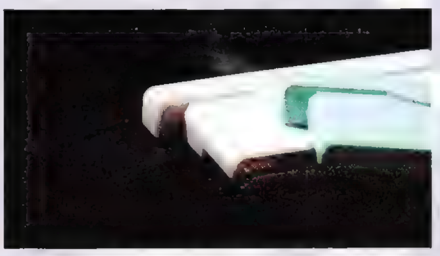




拥有GBA游戏功能，那么可以等待未来发布的全功能版，不过话说回来，目前的NDS玩家，特别是NDSL玩家，都基本上已经很少玩GBA游戏，所以像这种没有GBA功能的卡带，反而会比较受欢迎，毕竟因为不能考虑运行GBA游戏而节约了成本，在售价上反映出来就有较大的优势。当然,还有一个小秘密要告诉大家，目前的Ewin2 NDS专用版虽然不能玩GBA游戏，但是却预留了芯片位置，也就是只要加上一块芯片，它还是可以玩GBA游戏，不过普通的玩家肯定是不能这样操作，要这样升级，应该是要返厂处理。从Ewin一代开始，Ewin的产品做工就在业界享有不错的声誉，而Ewin2自然也延续了Ewin公司的优良传统，拥有出色的表现，甚至于，云云试图在这里以“做工很好无需多言”一句话就将此部分带



过在没有拿到Ewin2实物时，厂商就告诉云云，这次Ewin2的包装是仿GBM的包装设计，GBM的包装是三层设计，难道一块烧录卡也要用到如此复杂的包装？待拿到了实物后，我才感叹,果然仿得好啊！我真的很佩服Ewin厂商，做什么都如此用心，连烧录卡的包装都设计得这么好，而且用料十足，整体风格还和NDSL接近，总之拿到包装后就让人对包装里面的卡带有信心。



Ewin2 SD和Ewin MINI SD都是透明外壳，采取了磨砂设计，模具开得很好，用料也足，如果说要一个直观的介绍，我想，在GBA真卡大小的烧录卡中，只有别人赶不到的份，没有赶不上别人的理。不过，和当初评测的EZ4一样，Ewin2 MINI SD的卡带背面上半部分是磨砂，下半部分却没有磨砂，这样经常插拔后就容易出现划痕。



梦想的延续

SC家庭新贵族——Super Card Lite编辑部抢先评测

DS烧录市场发展到现在，最大的赢家无疑是Super Card（以下简称为SC）的系列产品。当初名不见经传的SC-SD、SC-CF以相当低廉的价格抢先打入市场。虽然在硬件结构以及外壳做工等方面较对手产品有着一定的差距。但是依靠厂商良好的销售渠道以及售后服务，再加上及时的软件更新与硬件研发。SC厂商终于在这个市场上站稳了脚跟，并且最终成为了国内DS烧录界市场占有率最高的烧录品牌。其主打低端市场的策略相当的明智，并且得到了非常丰厚的回报。随着DSL主机的发售，SC的系列产品也从最早的SC-SD发展到了SC-MINI。随着其它厂商先后都推出了自己的Lite专用的烧录卡，一直作为国内DS烧录界“领头羊”的SC自然不会放过这个未来发展潜力很大市场。终于在它的前一代产品问世3个多月的时间后，我们迎来了SC家族的新成员——Super Card Lite（以下简称为SCL）。作为SCL旗下最年轻的“战将”，它将代表SC在DSL专用烧录设备市场中与对手再次展开激烈的竞争。而现在，还是让我们一起先来认识一下它吧！

业界首款外不凸出的外接存储卡DSL烧录设备！！

话说现在这DS烧录卡更新换代的速度还真是太快了。4、5家厂商展开竞争，几乎每个月都有新产品上市。虽然说对于市场发展来说这是好事，毕竟有推动的作用在里面。但是对玩家呢？已经拥有烧录卡的玩家一定会对后面推出的新产品抱有“怨念”，而持币观望的玩家更是无从下手，这年头计划总是不如变化来得快。自从DSL发售以来，厂商更新产品的步伐明显增快了，而这一次SCL的发售对于业界到底有什么样的影响呢？还是让小枫我来给大家分析分析吧。不过之前还是要看卡说话。

一成不变的外包装与标签

经过几次改良处理后，如今SC的系列产品外包装已经基本定型。这次SCL的也不例外，在外纸盒的大小尺寸上与SC-MINI完全相同。可能是因为国内的中文版包装还没有及时的制作，小枫收到的样品所用的外包装竟然全是英文标注，看来这款产品也是要同步在海外进行发卖了。除了在诸多位置上说明了本产品是在DSL上专用外，还有一个最大的变化就是包装正面的



↑包装正面凸起的SCL图案十分的醒目


↑这次的模具将卡嵌得很紧，当然保护的效果还是很不错的

DSL图案，用手轻摸一下能够清楚地感觉到它是凸起的。视觉效果也较普通的图案更有冲击力。打开纸盒里面依然是一成不变的保护模具，但是这一次并没有附带装有转换工具的光盘。估计这也是跟测评样品有关，等到正式版也许还会有所不同。

其实最让小枫感到哭笑不得还是那个万年不变的卡带标签，这张与烧录卡“八杆子搭不上”的星战图案从SC-SD开始就成为了SC系列产品的一个标志。与其说是厂商觉得这张图比较美观不愿意更换，还不如说这是一张“幸运图”。SC的大卖就是从SC-SD开始的，而这张图也标志了一个时代。虽然即使是玩家对于这样一个不太好看的标签怨声载道，但是厂商也执意的让它出现在系列的第三代产品中，可见厂商对其的眷恋程度。所以说大家理解就好了，再说退一步讲，把卡插到DSL里，基本上就看不到这个标签了，也不用过分的在意。

巧夺天工的双层电路板设计

在拿到SCL之前，小枫就始终有一个疑问，SCL是怎么样做到在使用外接的TF卡的同时却还能保证不凸出的。当初的EZ4L之所以凸出，就是因为TF卡卡槽的一端已经顶在金手指端的根部，卡带的宽度已经无法再减小了。但是大家要知道，EZ4L的TF卡槽是横插的，而SCL却是竖插的。TF卡的高度肯定要大于它的宽度，但即使是这样SCL依然能够做到不凸出大小，这到底是为什么呢?



显然，这次厂商是吸取了EZ4L在外壳以及电路板设计上的失误，颇花了一番心思才达到了现在我们手中SCL的实际效果。TF的卡槽大小以及电路板的宽度既然无法改变，厂商就做了一个大胆的尝试，将SCL设计成双层电路板的结构。整个卡带一共包含两块电路板，中间由数据线连接。以SCL卡的实际宽度，除去金手指端，电路板上可用宽度已经非常小了。所以TF卡槽被安置在另外一块电路板上，这样它就不会因此而影响到主电路板的金手指端插入DSL的卡槽。这也就是为什么我们看到的实际SCL卡带，它的TF卡槽是在比较靠近上层外壳的原因。这样的设计就可以完全解决TF卡槽过长的问题。



↑因为双层电路板的缘故，TF的卡槽的位置比较靠边



↑从这个角度看，就可以非常清晰地观察到卡内有两层电路板

莫名其妙的外壳做工

就外壳来说，小枫不得不说失望二字，毕竟有G6L和EWIN2-Micro在先，比较下来，没有抛光表面的SCL总是给人一种格格不入的感觉。当然，就实际外壳做工来说，SCL还是相当不错的，没有毛刺，上下外壳之间整合得非常紧密。模具本身的品质，甚至已经接近了DSL原配的GBA卡槽外盖的效果。实际上，抛光与否这还是能够接受的事情，最多就是视觉效果和手感上有些差距，但是对于外壳尺寸上的差异而引起的不便小枫在这里就不得不说道说道了。

当小枫第一次把SCL插入DSL后，拔出就变成了一件异常困难的事情。前面也说了SCL是

采用的双层电路板设计，内部组成比较紧凑，而因此上层的外壳因为厚度比较薄而没有采用像原装外盖那样有部分凹进的设计。这样结果就是卡带上端部位可以支持拔出卡带的受力点变小，变相的加大了拔取卡带的难度。另外，就卡带外壳本身，小枫仔细的与DSL原装外盖比较了一下。结果让人颇感意外，原来SCL的外壳在长度和高度上都要比后者多出不到1mm的距离。虽然看似无伤大雅，但却极大地影响到卡带拔取的顺畅程度。网上很多收到SCL的朋友都提过一个相似的问题，那就是SCL卡明明在高度上与原装外盖一样，但是插到DSL上就是要稍微凸出那么一点点，虽然不是很明显，但也有些影响心情。这样的结果实际上也是外壳尺寸的差异造成的。因为无法将卡带完全插入卡槽，所以才导致这样的结果。对于这批卡带唯一能够解决的办法就是用砂纸将其打薄，虽然会费些工夫但总比拔不出卡带来强一些吧。也希望厂商能够尽快的改良模具，使下一批产品能够在这个问题上得以解决。



↑从这张对比图中可以清晰地看到SCL的长度要多出一点



↑实际上，SCL在高度上与原装外盖是一样的

不知道是遵循传统还是巧合，SCL的TF卡槽还是被设计成竖插式，这多少对于拔插困难的卡带本体是个补偿，拔不出来大不了我就不拔了。直接拔TF卡不就得了。这次的TF卡槽没有设计成像EWIN2-Micro那样的弹出式，而是像EZ4L一样直接拔取。但是在拔取的难度上显然要远远小于EZ4L，而且也不会出现类似于插不准就插不进去的问题。唯一比较担心的就是这次的卡槽稍微感觉有些松，怕不小心会使TF卡掉落出来。毕竟这种竖插式的还是弹出卡槽更好一些吧。



↑TF卡槽周边的外壳做工还是非常地道的，留给用户拔取的空间也比较合适



↑现在小枫已经不敢再将SCL插进DSL了，生怕拔不出来

加倍的GBA游戏载入速度与耗电量的评测

其实从SC-SD到SC-MINI的进化就能预测到，这次的SCL在软件上也不会有什么大的改变。SCL所使用的内核与转换工具与SC-SD和SC-MINI是完全相同的。所以在游戏兼容性上与它的两位前辈相比也没有什么改变。虽然SC的系列产品在硬件设计上为了节约成本而有些许的弊端。但是厂商却在软件方面却做了不小的努力，使SC能够一直保持不错的DS游戏兼容性。SCL继承了这一传统，在操作界面上也依然没有任何的改善，GBA游戏方面也只能使用SC卡本身的随时存档功能，无法在游戏中进行



存档。而一些游戏的拖慢问题依然存在。看到这里读者一定会问，难道SCL就一点改变都没有了吗？当然不是，就GBA游戏方面来说SCL还是做出了一些改良的，在GBA游戏的载入时间上，SCL较SC-MINI快了近一倍。小枫用同一内核版本的SCL与SC-MINI进行比较，运行同一版本的转换工具转换的64Mb游戏《街头霸王2X》，结果是SC-MINI的载入时间为9秒，而SCL仅仅为5秒，相差近一倍的时间。虽然这样改进并没有从实质上解决SC系列产品在GBA游戏方面的弱势，但也算是对玩家的一点点补偿吧，希望厂商能够再接再厉，使SC的系列产品能够拥有更多实用便捷的功能



耗电量的测试上SCL就让人不是很满意了，在与EWIN2-Micro相同的测试环境下，即二阶亮度最大音量运行《新超级马里奥兄弟》，SCL的游戏时间只有不到8个小时的时间，较EWIN2-Micro少了近2个小时。而与SC-MINI相比，耗电量也要更大一些，看来SCL在电路设计上还是有些变化的。当然稍高的耗电量影响也不会太大，毕竟能够连续游戏8小时以上的人并不是很多。




总结

SCL的推出多少让人感到有些无奈，相比SC-MINI公布时人们的那份兴奋与激情，这一次大家就冷静了许多。虽然说，SCL在很多方面的确较它的竞争对手都有一些优势，但是对于目前市面上所并存的十数款烧录设备中，这样的推出新产品的速度实在让人感觉有些恐怖，或者说是麻木。SCL其实也不过就是SC-MINI的再缩小版，游戏方面几乎没有任何的改变。这对于非DSL玩家来说的确是意义不大，而即使是DSL的玩家，也未必非要选择SCL，毕竟SC-MINI已经很成熟。再买SCL的话又将是一笔大的投资，毕竟现在的TF卡也是价格不菲啊。Lite系的烧录卡是厂商必争的一块市场，但相比之下，厂商为自己打造出来的声望要远比经济上的收益重要得多吧。也希望厂商能够针对首批出货的SCL所存在的一些问题做出一些改良，使所有打算购买SCL的玩家多一份信心。



◆优点：

首款使用TF存储卡却不凸出的DS烧录设备

游戏兼容性较好

◆缺点：

外壳尺寸有待修正

部分GBA游戏有拖慢

耗电量稍大





姗姗来迟的强者

——EWIN2系列烧录卡编辑部完全测评

虽然说现在国内的DS系主机还远远没有达到普及的程度，但是在该平台上出现的非常有中国特色的周边产品之一——烧录卡，却在众多家厂商激烈的市场竞争中，以极其快速步伐向前发展着。面对让人眼花缭乱的各种品牌的烧录卡产品，即使是再资深的玩家都可能会有些迷茫。在DSL势必成为今后主流机种的今天，众厂商在DSL用烧录卡市场上又进行一场血雨腥风的“战争”。在小枫制作本篇测评前，就已经得到了SCL面市的确切消息。这样，之前所有三款主流烧录厂商都推出了自己的DSL用烧录设备。三分天下的割据战本来就让人感到一丝残酷，但是万万没有想到，即使是在如此混乱的市场竞争中，竟然还会有另外一家厂商对这块具有异常潜力的市场虎视眈眈。它就是我们今天要为大家介绍的“EWIN”！从GBA时代走过来的玩家也许会对其依稀有着一些记忆，当年的“EWIN FLASH”是在GBA烧录卡的末期登场，但是在以EZ FLASH为首的众家豪门厂商的夹击下，很快就败下阵来，消失在残酷的市场竞争中。而现在的DS烧录卡界，在市场竞争的激烈程度上要远远强于GBA时代。相似的是，这次“EWIN2”同样以一位后来者的身份出现，它到底是能成为颠覆市场的“黑马”，还是再次惨遭失败的经历，只能让市场去验证了。现在我们能做的，就是用最公正的眼光来评析一下这个烧录界的新秀到底能够带给我们怎样的惊喜。

颠覆市场的产品横空出世

为了能够使自己所面对的拥有不同主机（这里指DS和DSL两种）的用户群都能够有最适合自己的产品，EWIN厂商一口气公布了三款对应DS系主机的烧录设备。同时为了达到颠覆市场的效果，厂商花了很大的心思，从产品推出前的媒体与网络的宣传到卡带的营销策略，以及产品的自身质量和定位，都做了极充足的准备。就这一点来说，EWIN这次是抱着必胜的把握前来挑战圈内的各位前辈。就小枫的角度来看，EWIN对目前市场做了极细腻的分析，在中国这块土地上，只有廉价才是最有利的竞争资本。在这一点上，EWIN走在了所有厂商的最前面。包括使用SD卡、MINISD卡的DS主机用的EWIN2-SD和EWIN2-MINI以及DSL专用的以TF（Micro SD）卡作为外接存储卡的EWIN2-Micro，三款同时推出的产品价格都控制在了200块以内（其中EWIN2-SD为139元、EWIN2-MINI169元，最贵的EWIN2-Micro也仅仅才199元），这对目前市面上各厂商的产品是个极大挑战。价格上的吸引力对于以学生为主的掌机玩家来说几乎是致命的，但是如果您仔细去了解EWIN2就会发现，它的优势绝不是仅仅在于价格上的。

“Burn Drams At Will”

EWIN2的三款产品都使用的是同一种包装，这种类似GBM主机的纸盒外包装的确给人一种非常“官方”的感觉。不过因为选用材质的关系，整个包装看起来虽然拥有不错的外观，但却缺乏足够的保护性。无论是外层还是内层所选用的材料都偏软，这对于长途运输来说一定会造成许多的不便。因为没有足够的保护措施，很容易对包装内的卡带造成伤害。希望在今后厂商能够做出一些改进。



↑从纯美工的角度看,EWIN2的外包装设计得还是相当考究的。

其实在外包装中，给我留下最深刻印象的就是在“EWIN2”的大型LOGO下所标注的那段英文：“Burn Drams At Will”，另外在EWIN2-SD和EWIN2-MINI这两款卡带上也有着同样的标语。要我说这完全可以将它看作是EWIN厂商的宣传语，他们有信心使自己的产品成为用户梦想成真的产品，而且会在未来的道路上越走越好。到底EWIN2能否实现它的诺言，还是让我们先好好期待一下吧。





↑EWIN的宣传语的确是气势非常，希望他们的美好愿望能够得以实现。

低价策略却打造华丽外壳

低价是EWIN厂商一直为其产品所宣传的一大口号，而全面升级的外壳工艺水准又与其形成了鲜明的反差。EWIN要做的就是达成目前市面上性价比最高的DS外接存储卡烧录设备。实际拿到卡带仔细观察后小枫发现，这三款卡带的外壳制作工艺的确是目前国内烧录界的顶尖水准。即使是最为“笨重”的EWIN2-SD也拥有着相当不错的视觉效果。与当初同等大小的SC-SD以及M3-SD相比，有了很大的提高。鉴于EWIN2-SD使用的是稍大的SD卡作为存储卡,这样的大小也是无奈之举，相对来说最低的售价也是一些拥有DS主机手头比较紧的玩家一个不错的选择。毕竟一块EWIN2-SD+一张512M的SD卡也就是200元左右，以这样低廉的价格就可以享受大量的游戏实在是件相当划算的买卖。



↑EWIN2-SD的SD卡槽也是被设计侧面，弹出式的设计非常体贴。

相比目前上主流的GBA卡实卡大小的烧录设备，EWIN2-MINI并没有什么过分突出的要素，外壳的做工依然非常考究但也是中规中距。在外壳的配色以及标签的制作上，显然厂商着实下了一番工夫，拿在手里也给人一种非常高贵的感觉。拥有同样精致做工的SC-MINI在颜色的搭配上就与EWIN2-MINI有着一些差距，紫色的卡带总给人一种格格不入的感觉；而EZ4-FLASH虽然拥有着最优秀的磨砂外壳材质，但却因为一个无法弹出的MINISD卡槽的设计败笔而使其在外壳做工上少了一分竞争力。



↑无论是EWIN2-MINI还是EWIN2-SD存储卡的卡槽弹力都非常适中，不会出现像SC-MINI那样弹飞的现象。

其实就像笔者在前面所说的那样，EWIN2-SD与EWIN2-MINI这两款产品虽然作为过气了的低端产品，但实际上在国内却拥有着最大的市场对象。可以想像，就我们的学生玩家来说，能



↑即使是将其混在众多同类的产品中，EWIN2-MINI也是比较吸引人那一款。

够拥有DSL主机的还是少数，这样低廉价格的产品对于囊中羞涩的玩家来说是最好不过的选择。厂商非常精明地找到了市场的突破口并且在上面大做文章，分阶段的产品设计也让各种玩家都能找到自己心仪的卡带。虽然EWIN2系列的三款产品都没有GBA游戏功能，但作为一款刚刚面世的DS烧录设备，在DS游戏的兼容性上却有着非常不错的表现。这一切都为那些占大数量的低端玩家提供了非常好的产品选择。


↑EWIN2-MINI在DS主机上拔插自如，绝不会因为外壳做工问题而出现不顺畅的现象。


↑EWIN2-SD插在DS主机上还是要突出一块影响美观，但是低廉的价格是它的最大优势。

挑战DSL专用烧录设备最高性价比 EWIN2-Micro零距离接触全扫描

如果说EWIN2-SD与EWIN2-MINI是厂商为了照顾大部分的低端玩家用户而设计的贴心产品，那么EWIN2-Micro显然是以市面上其它几款同样的DSL专用烧录设备作为竞争对手，并且希望在这一块拥有少数用户但却可以树立品牌的市场上争取胜出。与它的兄弟产品相同，EWIN2-Micro也拥有着超高的性价比，这也是它在市场竞争中最大的资本。在外壳做工上，EWIN2-Micro应用了与DSL主机外壳最为接近的喷漆工艺，这使得卡带无论是手感还是外观都与DSL主机十分的搭配。这款售价仅200元不到的卡带竟然能够花如此的血本来打造，可见厂商的用心良苦。比较遗憾的是，卡带插在主机上依然还会凸出，这是EWIN2-Micro相比其它几款同类产品最大的弱点。设计者显然也是意识到了这一点的重要性，所以在凸出这一小块卡带的外观设计上也是颇费了一些脑筋，尽量使这部分卡带与DSL主机更加完美地结合在一起，以消除视觉上的不良效果。就实际成品上来看，也基本上能够叫人满意，尤其是从主机的铭牌一侧观看的话，还是相当不错的。但凸出终究还是凸出，正面的不良视觉效果还是无法回避，用户到底是否能够完全满意现在谁也说不准，只能让市场去验证了。

当小枫亲手将TF卡插入EWIN2-Micro的存储卡卡槽后，不禁要感叹一番，这次终于是“弹出式”了。之前在同样使用TF卡作为外接存储卡的EZ4L时，几次三番因为拔不出TF卡而使我的手指甲都快被磨掉了。这次终于可以免去这样的“折磨”。与另外两款兄弟产品类似，EWIN2-Micro的卡槽弹力也比较适中，因为TF卡实在太小了，如果突然弹开不小心就会丢掉。所以玩家在使用时也一定要小心一些，别因为错压在卡上而使其弹出。不过这个卡槽设计得还是相当合理的，很难出现像上面描述的那种突然事件。TF卡现在的价格还是稍微有些贵，玩家具体如何搭配还是看自己的经济条件吧。

在EWIN2-Micro的纸盒包装中，厂商还为玩家准备了两个不同颜色的可换外壳，分别可以对应浅蓝和深蓝两种颜色的DSL主机，观察已经打开的外壳内部，再次感叹这次EWIN2-Micro的外壳做工工艺。没有丝毫的毛刺或是不规整的地方。整体的流线型非常强，与DSL主机的颜色也十分的接近。唯一比较不满的就是卡带背面上方两端的螺丝，尤其是白色卡带所使用的竟然是黑色螺丝，这两个“黑点”在卡带上面显得格外醒目，尤其是插在白色DSL主机上时，如果能换成银色的螺丝估计效果就能好上许多。







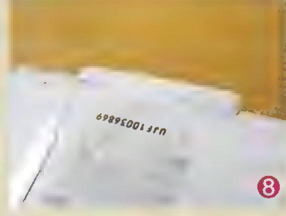


DS烧录界外壳做工最棒的烧录卡横空出世。



低价高品的EWIN2-Micro毕竟引起玩家的密切关注。







1、EWIN2-Micro插入DSL的正面图，凸出的部分显得不太协调。

2、EWIN2-Micro的卡带外壳采用的特殊的喷漆工艺，虽然与DSL的外壳还是有些不同，但已经是市面上同类产品中最优秀的了。

3、TF的卡槽做工非常细致，弹出的力度也十分合适，从这一点上看厂商的设计还是非常人性化的。

4、EWIN2-Micro包装中附带的另外两种颜色的外壳，从各个角度观察外壳的做工的确是无可挑剔。

5、将TF卡插入卡槽时不会出现因插的方向不对而插不进去的现象。

6、EWIN2-Micro的那些颜色的外壳让人有些不可理解，做成银色的不是更好吗？

7、与G6L相比，EWIN2-Micro还是要薄了不少。

8、从这个方向看，EWIN2-Micro与DSL整个的还是颇为自然的。

9、从金手指处观察可以看到做工非常精细的电路板，据厂商介绍不久之后就会推出拥有GBA功能的卡带，电路板上已经留下了足够的空间。

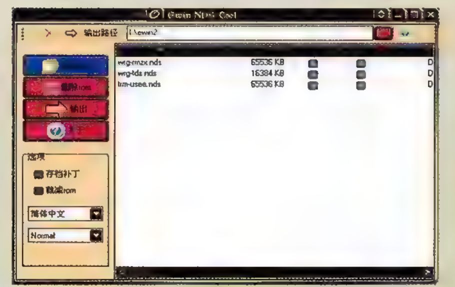
耗电量与软件兼容性的测试

虽然这次EWIN2的三款系列作品都没有加入GBA游戏功能，但据厂商介绍，他们已经在电路板上留下了足够的空间，以在不久之后推出具有GBA/DS游戏功能的完整版烧录卡。电路板上少了负载的EWIN2系列烧录卡，是否能在耗电量上有更好的表现呢？抱着这样的疑问，小枫开始了自己的测试，测试对象为DSL专用的EWIN2-Micro，主机屏幕亮度为二阶，音量为最大，选择的游戏是《新马里奥兄弟》。让人感到欣喜的是，在同等条件下，EWIN2-Micro的游戏时间要比G6L和EZ4L长一个小时左右，总游戏时间可达到近10个小时。看来在耗电量方面，EWIN2系列的卡带也的确拥有不俗的表现。

近期厂商在对EWIN2系列烧录卡的转换工具更新也是非常频繁的。截稿前，最新版的转换工具为0728的版本，就是在7月28日放出的。厂商通过更新软件的方式，来使EWIN2的游戏兼容性达到最好。就在EWIN2面市前，网上就有官方人士放出消息来说，EWIN2发售时，游戏兼容性就可以达到100%。对于这样的承诺，我们也只能以事实来说话，下面就由小枫来从转换工具开始来看EWIN2的游戏兼容性。

EWIN2的转换工具设计得还是非常简单便捷的，玩家即使是第一次接触也可以轻易的上手操作。设定好自己的输出路径后，就可以添加ROM了，比较让人欣慰的是这个转换工具支持批量转换，转换时可以选择是否要给存档进行打补丁或是裁减ROM。但是小枫这里还是强烈建议大家不要点选，因为有部分游戏会因为加入附加功能而无法运行。这个转换工具最大的缺点就是在转换过程中并没有进度条显示，转换时窗口会暂时的进入假死机状态，只有在转换完后才会弹出完成的窗口。

EWIN2系列烧录卡的运行界面制作得比较简单,与其它烧录卡不同的是,它的主操作界面是在



上屏,也就是说无法支持触摸功能。下屏只有一个单调的LOGO,并且上屏中文件名无法显示中文。这样形式的界面以现在的眼光来看的确是有些过分的简陋了，希望厂商能够在后期有所加强。

针对一直以来几款比较敏感的游戏，小枫进行了粗略的游戏兼容性测试：

游戏	测试结果
新马里奥兄弟	插入正版卡带后可以完美运行
生化危机DS	插入正版卡带后可以完美运行
恶魔城 仓月的十字架	正常游戏，但片头有延迟
银河战士·猎人	正常游戏，稍微有拖慢
终极蜘蛛侠	可以进入游戏，但几秒钟后便定死



↑终极蜘蛛侠运行到这里就会死机。

可以肯定的是，EWIN2的确是拥有不俗的游戏兼容性,官方宣称的100%支持也绝不是什么烟雾弹。但是尽管如此离所谓的完美的确还是有些距离的。除了上面几款老游戏外,对于最近的几款新游戏如《马里奥篮球》等作品EWIN2都可以支持。不过部分游戏需要插入正版卡才能运行的确需要改进。当然，作为一款初出茅庐的产品,能够有出色的表现已经可以让大部分玩家满意了。

总结

EWIN2系列的三款产品以超高的性价比出现在市场上的确是造成了不小的话题，很多玩家也都十分看好这个新秀的未来表现。但同时我们也必须要看到，在它的身上也的确有所不足，虽然这其中很多都是跟成本有直接关系的。但小枫还是希望，厂商能够在软件方面再有所提高。如果EWIN2可以在一些细节方面得到改良，相信它未来的发展还是非常让人看好的。

优点：
- 卡带做工精良
- 价格低廉
- 游戏兼容性满意
- 耗电量低

缺点：
- EWIN2-Micro插入DSL后会凸出
- 转换工具功能简单
- 操作界面不够友好

走进掌机模拟器的世界

文、责/翔武、剑纹

“游戏机的终极形态就是PC。”曾经有人这么断言。其实仔细想想这话还是有点儿道理的，他的意思是次世代游戏机的功能越来越多，越来越往PC靠拢。那么我们可不可以说掌机的最终形态是PPC（掌上电脑）呢？因为次世代掌机何尝不是机能越来越强，功能越来越多。GBA通过播放者（PLAYAN）可以收听mp3；NDS通过Opera网页浏览器可以上网冲浪；PSP直接就支持了mp3和众多网络功能。而且这只是官方推出的功能，民间无数自制程序高手给这些主机带来了更多有趣的程序，扩展了它们的使用价值。除了各种多媒体软件，模拟器无疑是最有趣的软件之一。从GBA开始，使用掌机把玩其他机种的模拟器成为了现实。NDS由于机能和存储媒体等原因，模拟器的数量较多，但是质量不能让人满意。PSP则发挥了各方面的优势，模拟器的效果完全超越了PPC。而PC上的掌机模拟器很多，我们也挑选出较为实用的模拟器一并推荐给大家。

主流的老牌掌机模拟器

TGB DUAL

■开发者：Hii ■对应平台：WIN95/98/ME/2000/XP
■必要软件：DirectX 5.0以上
■下载地址：http://wt.hanzify.org/download/PTgb_dual2053.zip

一个功能非常强大的GB模拟器，该模拟器在游戏的兼容上几乎完美，声音方面也模拟得非常不错。通过输入IP进行网络对站的功能是它最大的长处，也是很多同类模拟器所不能比的，对战游戏的ROM可以以镜像的方式发送到客户端。



WSCamp

■开发者：toshi ■对应平台：WIN95/98/ME/2000/XP
■必要软件：DirectX 7.0以上
■下载地址：http://00f354.cnc.chinaemu.org/emu/HAN/WS/WSCamp_0.21.zip

这个模拟器部分游戏有帖图错误，支持声音的模拟，但模拟的效果不是很理想。该模拟器没有即时存档功能，只能利用游戏中的存储点进行存档；按键设置也没有一个简单的菜单，而是需要靠修改.INI文件中的内容来更改按键设置。



NeoPop

■开发者：neopop_uk ■对应平台：WIN95/98/ME/2000/XP ■必要软件：DirectX 5.0以上
■下载地址：http://00f354.cnc.chinaemu.org/emu/HAN/NGP/NeoPop_0.71_Complete.rar

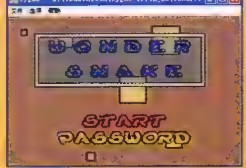
由neopop_uk开发的一个NGP/NGPC模拟器，该模拟器的兼容性非常好，几乎兼容所有NGP/NGPC游戏，比起Koyote要相对稳定一些；该模拟器支持即时存档，并且支持网络联机。



Cygne

■开发者：Dox ■对应平台：WIN95/98/ME/2000/XP
■必要软件：DirectX 5.0以上
■下载地址：http://ftp1.emu999.com:30/y811n/NGP/Cygne%20v2.1A_CN.zip

Cygne在画面的模拟方面要超过WSCamp，并且视频设置选项也很完善，包括垂直视窗等功能都能实现。此外，这个模拟器支持即时存档和游戏截图，十分方便。按键设置的界面也比较直观。该模拟器的缺点是不能模拟声音。



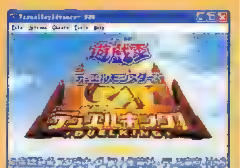
逐渐成熟的GBA&GBA用模拟器

VisualBoyAdvance

■开发者：Forgotten ■对应平台：WIN95/98/ME/2000/XP、Linux、BeOS ■必要软件：DirectX 7.0以上

■下载地址：http://6923bb.cnc.chinaemu.org/emu/HAN/GBA/vbalink180b0.zip

非常著名的GBA模拟器，开发者就是开发VisualBoy的Forgotten。目前该模拟器的功能非常完善，从早期的即时存档、读档、到后来的录象功能、联机功能，基本上GBA上应有的功能它都具备了。



PocketNES

■开发者：Neal Tew ■对应平台：GBA

■下载地址：http://6923bb.cnc.chinaemu.org/emu/HAN/GBA/vbalink180b0.zip

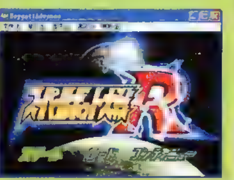
这个模拟器需要和Thingy、PocketNES ROM Builder、PocketNES Menu Maker等转换工具配套使用。由于FC画面是4:3的，GBA画面是240x160，PocketNES将纵向画面略微压扁，并且利用画面扫描线来进行修正，在最大限度上保证了FC的游戏画面，不过这样比较适合动作游戏。



BoycottAdvance

■开发者：Julien Frelat等人 ■对应平台：WIN95/98/ME/2000XP、Linux、BeOS、FreeBSD、Mac ■必要软件：DirectX 7.0以上

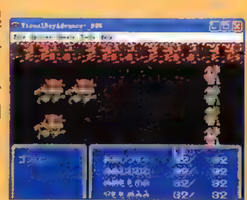
这个GBA模拟器是由法国的Julien Frelat等人开发，在最初可以说是和VBA平起平坐的，特点是在声音方面模拟的非常不错，画面方面也很出色，即时存档、录音、录像等应有的功能也都具备，对ROM支持性良好。在调试功能方面比VBA要强大，这点比VBA要方便了很多。



HVCA

■对应平台：GBA

HVCA也是GBA用的FC模拟器，和PocketNES相比，它在对FC游戏画面高出GBA屏幕的部分做适量裁切（一般是最上面和最下面的一点），然后再对画面高度进行压缩，虽然人物还会有被压扁的样子，但文字方面比起PocketNES要清楚很多。该模拟器对磁碟机ROM的支持度也非常不错。



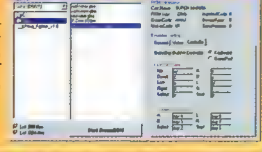
DreamGBA

■开发者：李可文 ■对应平台：WIN95/98/ME/2000/XP

■必要软件：DirectX 7.0以上

■下载地址：ftp://rom:man@rom.romman.net/emus/gba/vxfdotxx/dreamgba_tng_1_3.rar

由DreamGBC的作者李可文开发，这款模拟器的知名度不亚于VBA，不过在功能方面没有VBA多。任天堂的FCMINI合集当时不能在VBA上运行，但在DreamGBA上就可以运行，DreamGBA在对游戏的兼容方面也是非常不错的。



GOOMBA

■开发者：FluBBa ■对应平台：GBA

■下载地址：http://home.comcast.net/~alanweiss3/dwedit/files/goombacolor_alpha6.zip

一个GBA上的GB系主机模拟器，GOOMBA这个模拟器在最初也只是支持GB游戏，更新到2.3版本时还是只支持黑白GB游戏。而后，作者开发了GBC模拟器，到现在为止，已经支持了不少GBC游戏，但有些还存在速度拖慢或帖图错误等问题，都需要慢慢改善。



NDS逐渐增多的模拟器

Fc模拟器nesDS 12_30

■开发者：loopy ■发布日期：2005.12.30
■其他模拟器：NesterDS、PocketNES
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=589

NDS上的这款FC模拟器名称非常有意思，采用发布时间12月30日作为版本号，而半年多过去了没有再次更新。这款模拟器由loopy和模拟器开发高手FluBBa合作完成，所以模拟效果非常完美。另外一款FC模拟器NesterDS的模拟度也不错。



SFC模拟器SnezziDS v0.24

■开发者：Gary Linscott■发布日期：2006.07.21
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8978

Snezzids是NDS上最好的超任模拟器，目前部分游戏可以接近完美地模拟运行。这款模拟器刚发布不久，所以完成度不太高。目前能够比较完美地运行30款左右的游戏，相信随着更新能够支持更多的游戏。在模拟游戏时，存档功能还有些问题，只能期待下个版本的改善了。



MSX模拟器fmsxDS v0.06

■开发者：mvissers ■发布日期：2006.02.19
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4895

MSX是雅达利时代的日式计算机系统，由索尼、三洋和松下等公司制定的简化版PC。fmsxDS是NDS上的MSX模拟器，模拟度一般。而PSP上的MSX模拟器的模拟度非常高，两款现役掌机上都有MSX模拟器，可见这个老式PC的魅力。提醒一下，大家熟悉的大作《合金装备》的第一作就出现在MSX上。



WSC模拟器DualSwanS v1.2.1

■开发者：Liranuna ■发布日期：2006.07.21
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8975

以NDS的机能模拟WSC还是没有问题的，这个NDS上的WSC模拟器以前的名字叫作"WonderS"，后更名为现在的DualSwanS，目前的版本号是1.2.1。这个模拟器的模拟度一般，在关闭声音的情况下，某些容量较大的游戏能达到每秒20帧，有些游戏的速度正常。好在作者liranuna的更新速度很快，相信通过他的努力最终能够接近完美。



Md模拟器PicoDriveDS v0.1.4

■开发者：Ryan FB ■发布日期：2006.06.18
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8331

PicoDrive是目前最好的移动设备用MD模拟器，在掌上电脑和手机S60平台上十分活跃。因为PicoDrive本身模拟的就是ARM芯片，而NDS也采用ARM，所以移植很方便，完成度也很高。这个模拟器今年6月推出，目前更新到v0.1.4版。运行部分游戏的效果已经很好。



街机模拟器MarcaDS v1.0

■开发者：Alekmaul ■发布日期：2005.12.19
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=430

这款模拟器的名头着实吓人，街机模拟器！都能够模拟什么街机呢？模拟的游戏有：Arkanoid、1942、Scramble、Green Beret等，这些游戏你不知道也不要紧，因为它们都太老了，几乎都是上个世纪七八十年代的游戏。这款模拟器发布于去年底，半年多过去了作者没有进行更新，不知道还能不能出新版本。



PSP模拟器王者之器

Atari模拟器PSPAtari v1.0.4

■开发者：zx-81　■支持系统：1.0/1.5
■发布日期：2006.07.11■其他模拟器：Virtual Jaguar、Plynx
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8755

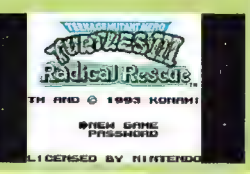
雅达利上有很多经典游戏，所以这台主机让很多老玩家怀念，以至于每个主机上的模拟器都少不了它。zx-81发布的雅达利模拟器能够支持雅达利800/130/5200，模拟度很好，并且支持休眠等功能。推荐老玩家在PSP上重温经典！



GB/GBC模拟器RIN GB/GBC v1.32

■开发者：Mr. Mirakichi■支持系统：1.0/1.5
■发布日期：2005.12.14■其他模拟器：GeMP、PSP-Gnuboy
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=531

2005年底发布的PSP GB/GBC模拟器迟迟没有更新，可能是因为这个模拟器已经很完美了。它能够完美地运行多数GB/GBC游戏，使用方法简单，在模拟器中按L键开启设置菜单进行各项内容的调试。另外，其他GB/GBC模拟器也不错。



CPS1模拟器CPS1PSP beta2

■开发者：NJ■支持系统：1.0/1.5 发布日期：2006.07.24 ■其他模拟器：无
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=9053

Nj小组（其实是一个人！）不久前推出了CPS1模拟器，从界面不难看出，这个模拟器从neogeo模拟器发展而来。beta1版模拟度就很不错了，紧接着发布的beta2版惊人地支持了大部分经典CPS1游戏，让人大呼过瘾。本期PG大幅介绍了这个模拟器，强烈推荐大家赶紧下载来一试！



GBA模拟器PSPVBA v1.2.3

■开发者：zx81　■支持系统：1.5
■发布日期：2006.07.30■其他模拟器：PSPGBA、TommysPSPVBA
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=9138

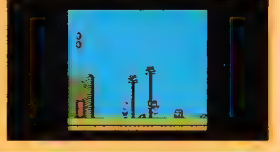
这个模拟器能够把GBA游戏的画面和音乐模拟出来，不过运行游戏的速度一般，像《超级街头霸王Ⅱ》这样高速运行的游戏暂时不要想了。PSPGBA的更新速度很快，相信最终能够完美运行大多数GBA游戏。其他GBA模拟器大多基于PSPVBA改进。



Fc模拟器NesterJ v1.20a

■开发者：Ruka　■支持系统：1.0/1.5
■发布日期：2006.04.01■其他模拟器：PSP-FCEUltra
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=5912

NesterJ是一款非常成熟的PSP用FC模拟器，作者甚至在最新版v1.20a版中增加了Wifi联机功能，当然联机功能目前还不算完善。这款模拟器能够模拟大多数FC游戏，甚至中文版游戏，比如《霸王大陆》、《重装机兵》、《封神榜》等。



M.A.M.E模拟器MAME4ALLPSP v0.0.3

■开发者：kech　■支持系统：所有
■发布日期：2006.06.23■其他模拟器：MAMEPSP、PSPMAME
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8417

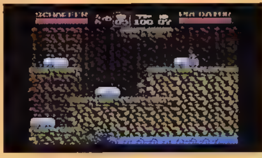
MAME模拟器是PC上最伟大的模拟器之一。说它伟大是因为它能够模拟所有街机，并且一直在更新rom列表和模拟度。PSP上的MAME模拟器更新速度也很快，并且模拟度非常高，并且支持摇杆，相信随着更新它也会成为PSP上最优秀的模拟器。



MSX模拟器PSPMSX v1.0.5

■开发者：zx-81 ■支持系统：1.0/1.5
■发布日期：2006.06.11■其他模拟器：fMSX、HITBIT
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8228

MSX是雅达利时代的日式计算机系统，由索尼、三洋和松下等公司制定的简化版PC，在日本推出。它上面也有不少优秀的游戏作品，比如大名鼎鼎的《合金装备》，第一款作品就在MSX上。从今年6月开始，PSP上的MSX模拟器开始更新。



MD模拟器PSP-DGEN v1.60

■开发者：Syn-Z ■支持系统：所有
■发布日期：2006.06.06■其他模拟器：Genesis
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8139

PSP上的MD模拟器目前有两个，PSP-DGEN和Genesis。这两个模拟器都非常优秀，让人难以取舍，所以喜爱MD游戏的玩家最好把它们都留在PSP中，这样一来互相弥补就可以模拟成功所有MD游戏了。大家熟悉的《魔强统一战》、《梦幻模拟战2》的模拟效果都非常完美。



NeoGeo模拟器NeoGeoPSP v0.2.2

■开发者：NJ ■支持系统：1.0/1.5
■发布日期：2006.07.14■其他模拟器：NeoGeoCDZPSP
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8827

NeoGeo是国内玩家最熟悉的街机之一，而NeoGeoPSP则是NJ的著名模拟器，另一著名模拟器是前面介绍的CPS1模拟器。这款模拟器的模拟度非常高，模拟效果让人满意。不过一部分rom需要转换，另外NeoGeoCDZPSP作为NeoGeoCD模拟器，效果也非常出色。



PCE/WSC模拟器e[mulator] v0.81 Fix2

■开发者：E■支持系统：1.0/1.5 ■发布日期：2006.07.24■其他模拟器：eSwan、PCEP、HuE
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=9013

和MAME相似，e[mulator]也是一款多机种模拟器。它能够模拟的主机有：PCE、FC、GB、WSC，因为前面介绍了专门的FC、GB模拟器，所以我们可以专门用它来模拟PCE/WSC游戏。其他几款模拟器（eSwan、PCEP、HuE）则只对应一个主机，模拟效果同样很好。



N64模拟器Daedalus R6

■开发者：strmnnrmn ■支持系统：1.0/1.5
■发布日期：2006.07.18■其他模拟器：Monkey64
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=8916

目前PSP上的N64模拟器共有两个，Daedalus和Monkey64。虽然Monkey64出现的最早，但是它的作者PSPMonkey更新速度很慢，目前只更新到了v2.0版。而Daedalus模拟器的作者strmnnrmn一直没闲着，R6版的模拟效果已经很不错，值得一试。



SFC模拟器SNES9X TYL v0.4.2me

■开发者：yoyofr ■支持系统：所有
■发布日期：2006.05.14■其他模拟器：无
■下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=7758

Snes9x是PC上最好的超任模拟器之一，把它“移植”到PSP上同样是PSP上最好的超任模拟器。这个模拟器包括了众多设置选项，能够进行细致的调节。游戏的模拟度非常高，支持众多超任大作游戏。游戏的声音和图像模拟得都非常完美，可为每个PSP玩家必备的模拟器之一。



从梦想走向现实

——岚枫浅评烧录市场

话先说在前面，我——小枫不是什么业界的达人，更不是什么资深的评论家。虽然与各大烧录厂商都有些交情和来往，但也只限于是商家间的合作关系。我不了解什么内幕，也不是很懂得市场运作。我只是个普通的玩家，以这个角度，我的确是看到了一些东西。想说说，想聊聊，仅此而已。其实我只想强调一点，我说的东西都是我看到的或是以某种途径了解到的。绝没有掺假或是为某家厂商鼓吹的意思。我知道有些话可能会得罪一些人，所以事先声明，我的这篇小文只代表我个人的观点，与本刊无关。虽然这样的做法可能会有些"逆天"，但是我觉得只有这样的前提保证我才能放开来说些实在话，这样大家看得也能顺畅点，你们说是吧！OK，废话就不多说了，我们开始进入主题。

回顾DS烧录业界的发展史 狭小的利润空间引发的"激烈"竞争

我本来想把标题的"激烈"改成"恶性"，但是后来想想，的确还没到那么严重的地步。至少就现在来说，大部分的厂商活得都还不错。竞争虽然激烈，但表面上来看还没到"恶性"那么严重，至少我还不想把事情想得过分的悲观。对于一个公司来说，它的前提一定要创造"利润"。这是无可厚非的事情，没有人会愿意做永远赔本的买卖。所以对于一些玩家所提出来的建议，厂商应该这样做，那样做等等，如果厂商能够在有限的成本下实现还好说；有些明明是不可能实现的东西却还要硬批评厂商。这就有些做事欠考虑了。

一本万利的利润已成为过去式 DS烧录界迎来新霸主





烧录厂商的黄金时期应该是在GBA时代，当初竞争的商家不多，产品的售价相比现在来说都非常的高。试想当时258M的烧录卡都能卖到近千元的天价。虽然可能与当初的闪存价格偏高有关，但也可以想像，那个年代的烧录厂商可以用"暴利"来形容。所以商家愿意去花大成本去做宣传，最有代表性的像LINK那样的铁盒包装绝对可以用奢华来形容。GBA时代的主机较现在价格偏低也决定了它的普及量，再加上早早就出现了完美运行的PC上的GBA模拟器，使得GBA游戏在几年的时间内成为非常热门的话题。相应的，烧录卡也自然会因此而热卖。

烧录卡养活了一代厂商，但是PSP的出现却逼迫老任过早的结束了GBA的生命，DS系主机的出现改变了整个烧录界的格局。更多厂商的介入使得老牌厂商几乎失去竞争市场的资本。现在无限风光的SC与电影卡的制作厂商Gbalph（中国）公司虽然早在GBA时期就已经崭露头角，但除了电影卡1代、2代给人留下一个GBA也能看影片的概念外，没有引起太多的话题，毕竟当初不菲的存储卡价格和并不太理想的播放效果还不能使所有人满意。进入DS烧录时代以后，SC与第三代电影卡M3几乎同时抢先登陆市场。虽然很多人都将早期的SC产品看做是电影卡的模仿产品，但实际上当SC发展到现在已经完全摆脱了这个不太光彩的称号。可以说SC当初的市场定位异常准确，用稍差的硬件构件来控制成本，再利用软件来弥补硬件上的不足。相比之下早期的M3系列产品价格方面比SC却要高出不少。虽然在多媒体功能和游戏兼容性两个方面，M3的确是占有一些优势。但是在DS烧录卡初期的阶段，玩家对于相似的产品缺乏足够的了解，也分



辨不出两者的优劣点。SC既然能玩DS游戏，价格还便宜，那么自然选择它的玩家就会更多一些。稍微有些市场经营经验的人就应该明白，初期的市场占有率对该产品后期的发展有怎样的影响。SC凭借其低价率先抢占市场的优势，为其在后面的发展打下了坚实的基础。反观M3一方面，虽然产品的口碑普遍不错，但是过高的价格将许多用户拒之门外。人们在没有体验到M3产品的优点前，就已经在心理上倾向于SC了。这也就是初期时，M3在国内市场惜败于SC手下的主要原因之一。

[illegible]



GBA时代的霸主EZ系列，曾经以其高品质的产品质量在玩家群体中获得了极高的评价，虽然当年EZ系列的产品售价普遍较高，但是因为拥有数量最多的市场用户，无论对手怎样变化，都能够应对自如。甚至可以说，只要EZ的新产品一出来，就可以迅速地平定市场。在GBA烧录市场上EZ完全可以用呼风唤雨来形容。不知道是厂商对于自己的品牌真的是过分的自信，还是像传言中那样的技术方面出现了瓶颈，在SC与M3两大系列品牌已经完全占领市场后，EZ才以一个曾经王者的身份姗姗来迟。此时的DS烧录战争已经进行到第二阶段，（第一阶段以SC-SD和M3-SD为代表，卡带造型普遍臃肿庞大，玩家只考虑价位和游戏兼容性；第二阶段为卡带瘦身时期，以GBA大小卡带为标准，代表产品有SC-MINI、M3-MINI P和EZ FLASH4；第三阶段为DSL烧录卡时期，以插入DSL主机不凸出的造型为标准，代表卡带有EZ4L、G6L和SCL）。SC与M3的最新产品都已经相当成熟，但因为GBA时期EZ品牌的强大号召力，仍然有大批的EZ FANS对EZ推出的DS烧录设备抱以相当大的信心。他们认为如今的EZ依然可以像GBA时代那样轻松的占领市场。现在来看EZ厂商的失误不仅仅在于其过晚的进入市场，它过分地小看对手的实力也是其暂时失利的主要原因。这里仅举一个例子来证明我的论点，2006年4月15日是EZ4公布规格和售价的日子，当时网上已经有很多人在等待着这个历史性的时刻，因为EZ4的出现，将基本决定未来DS烧录卡市场的格局。但是就在同一天，SC-MINI突然对外发布消息，从卡带造型到硬件结构全部公布，售价方面保持不变。最让众人感到不可思议的是，当天在网上SC-MINI就已经接受订购。而EZ4方面因为准备不足，又是仓促上阵，甚至连售价都没有公布就草草了事。一心虔诚等待EZ4的用户自然接受不了这个事实，毕竟当初EZ4的GBA真卡大小造型已经没有了优势，本来是希望以一个全新的姿态再次登陆市场，却被SC-MINI抢尽了风头，之前所做的市场宣传却变相地为SC-MINI提供了方便。最终EZ官方表示，EZ4的价格将定在市面上两大主流烧录卡之间，也就是M3与SC。几日后，EZ4公布了自己的价格——398元。中庸的价格是否带来的是中庸的品质，当笔者拿到EZ4的样品后，先是对其外壳做工着实的赞叹了一番，但当进行游戏测试时，只能用失望来形容。虽然在之后的很长时间里，EZ的技术人员以非常频繁的速度在更新着内核和转换软件，以使EZ4的兼容性能够逐渐地保证一个较高的水准。但是厂商准备不足仓促上阵的事实却摆在眼前，玩家即使不愿意去相信也没有办法。显然，现在的EZ已经没有了当年的霸气。

M3逐渐走出低谷 高端产品渐[illegible]玩家接受

从第二阶段的“战争”开始，M3方面开始以一个非常平稳的速度在慢慢走向成熟。随着DS烧录卡品种的逐渐增加，用户对于烧录品牌的选择也



不像从前那样盲目了。这样的结果就使M3系列的产品越发的被广大玩家所接受。俗话说，“是金子总会发光的。”M3在游戏兼容性以及多媒体方面的优势逐渐被体现出来。从M3-SD P到M3-MINI P，再到后面独立DS游戏功能的廉价版Professional系列。厂商有条不紊地对自己的产品进行更新换代。虽然玩家对于M3这样几乎一个月一款的产品推进速度颇有微词。但不可否认，随着M3系列产品的不断改良，其性价比也在不断的提高。而它的竞争对手SC-MINI，因为硬件成本等问题，在诸多因素上无法对固有的缺陷进行改良，M3逐渐的走出了自己叫好不叫座的怪圈。M3的产品发展到现在，超高的游戏兼容性一直以来就是其市场竞争的最大资本，扩展模式的出现又成为M3系列的招牌功能之一，在其下运行MP3音乐与DPG格式的影片相比其它卡带利用MOONSHELL播放都有不同程度的强化。在M3上独占的更为优秀的DSM格式影片成为了未来M3系列产品在多媒体方面与对手拉开距离的重大砝码。一直以来犹抱琵琶半遮面的PDA系统也随着内核C21的更新而与玩家见面。虽然其实用程度有待商榷，但不得不承认M3系列越发的给人一种物超所值的印象。而Gbalph也是唯一一家可以将产品与官网平行推进的厂商，网站上可下载的海量影视资源是其他厂商可望而不可及的。这样的努力自然会换来相应的回报，但可惜的是，SC的坚实地位依然不可动摇，强大的群众基础以及厂商良好的销售渠道使得不论是批发商还是零售商都不约而同的看好SC。精明的SC依然走在业界的最前端。

说到SC的辉煌，又不得不在这儿提一提目前国内游戏业的一种社会现象，也许真的是国情所致，大到主机小到烧录卡，什么东西到国内都能分出派来。也许这样的话不太中听，但SC能够在今天有如此好的业绩，却还真要拜那些派系玩家所赐。前文已经说过，在DS烧录业初期，SC在市场上达到了极高的市场占有率，这就成为SC后续产品能够大卖提供了有利的保障。别说我讲的直白，中国人穷，所以对自己没有拥有的东西总会产生排斥。有了烧录卡的玩家总会千方百计地找出对手产品的缺点和漏洞，而对自己拥有品牌的缺陷视而不见。再加上中国的游戏圈内从来不缺乏的随大势现象，受这种现象影响最大的SC产品自然可以驾轻就熟地大卖起来。看到这样的文字，我相信很多的SC用户一定会对我表示不满。文章的一开始我就说了，这篇文章只代表我个人的观点，这都是我所观察到，所感悟到的。在踏入这个圈子以后，小枫经常游荡于国内各大掌机论坛，因为看到了所以才会写下来。虽然这未必是SC成功的最主要原因，但却也是一个相当重要的因素。否则，在性价比已经不占优势的前提下，没有理由能够解释SC依然可以热卖的原因。

第三阶段战斗已经打响 EZ4L开[illegible]

经历了短暂而又惨烈的第二阶段战争，DSL主机逐渐成为烧录厂商的下一个不得不占领的“阵地”。这里我用“不得不”绝没有半点措辞上的失误。厂商的心态绝对是用这个双重否定词来形容。虽然未来DS系主机肯定以DSL为主流，但以目前国内已经被PSP占去半壁江山的市场来看，还会有多少玩家能够拥有DSL主机呢？那些已经拥有了DS主机的玩家会很快去购买DSL吗？显然，这是不可能的。本来就狭小的市场被再度缩小，那么实际上厂商能够在这方面所赢得的利润就会相当的可怜，多亏DSL系的烧录设备可以在海外市场获得比较好的销路，否则厂商更没有理由去冒险跟风开发这样





根本没有利润可言的新产品。

这一次走在最前面的是之前抢占市场不利的EZ系列，EZ4L的出现在EZ4发售之前厂商就已经向玩家保证过。尽量不凸出的卡带大小让玩家对其充满了期待。诚然，厂商的确很努力，但是同样的仓促登场依然留下些许的遗憾，首先就外壳做工来说实在是无法让玩家满意，稍微凸出的外壳让追求完美的玩家对其提不起兴趣，之前EZ4精美的磨砂外壳也已经不复存在。甚至连上下壳的整合还是用胶沾在一起的，而TF卡槽极不人性化的设计使得卡带的整体素质被大打折扣。其实自EZ4发售几个月后，在软件方面EZ4的进步还是相当大，到了EZ4L时在DS游戏兼容性上已经达到了颇为不错的高度，再加上其最为强大的GBA游戏功能，其实如果能在外在表现这方面多下些功夫的话，在DSL版烧录设备这块应该还是相当有作为的。但是为了速度，EZ4L舍弃了本来属于它们自身的传统优势，抢先推出的EZ4L为后来的DSL烧录卡提供了相当珍贵的借鉴经验。尤其是当我们今天看到了几乎完美的SCL的卡带硬件结构后，不禁为EZ4L有些悲情的经历感到一丝的同情。

M3兄弟产品G6L成为厂商救命稻草 SC厂商备受盗版折磨

G6系列本来是Gbalph公司在海外市场主打的产品，少量流入国内销售的产品其价格也贵得离谱。但是为了能够在第一时间稳定住DSL烧录这块全新的市场，厂商想到了一个最为稳妥的方法，既然无法在短时间内设计出不凸出的外接存储卡型的DSL烧录设备，那么就直接把内置闪存的G6做成MINI版好了。抱着这样的想法，G6L出现了，这是G6系列第一次正式登陆国内市场，首批出货的版本因为某些原因而使卡内感染上了病毒，一时间关于G6L的负面消息源源不断。但是必须要肯定的是，G6L无论从卡带做工还是软硬件设计都是同类产品中一流的。同时它也是第一块不凸出的DSL烧录设备。为了能够占领市场，厂商将产品的价格大幅下降，虽然对老的G6用户来说多少有些不公平，但是在利益当道的今天，厂商也顾全不了那么多了。一流的游戏兼容性；出色的界面图案；完美的外壳设计，G6L的确已经成为DSL用户可选择的最热门的烧录设备之一。当然，无法扩展存储容量是其最大的缺陷，对SC系列抱有深厚感情的用户这个时候依然可以凭借G6L容量过小的理由而继续等待下去，等待可以让他们继续满意下去的SC系列DSL专用烧录设备。

SCL的发售是必然的，但是相比G6L和EZ4L却显得晚了许多，这的确不像是SC的风格。实际上，除了上面小枫提到的技术瓶颈问题，既然EZ4L无法做到完全不凸出，那么以SC的一贯作风，一定会使SCL在使用外接存储卡的同时并且完全不凸出。这样的话，卡带硬件结构的设计就要颇花些时间。除此以外，还有一件让SC方面颇为烦心的事情牵扯了他们太多的精力，几乎同一时间在市面上突然出现了SC-SD以及SC-MINI的盗版卡。这年头盗版商真是什么都能做得出来，就连烧录卡这本身就是半盗版的东西也可以去做再盗版。诚然，树大招风的SC的确是卖得太好了，否则也不会惹来如此麻烦。关于盗版SC卡带的厂商有许多的传言，甚至还有一种说法是SC内部的工作人员跳槽到其它公司策划的此事。但是这些对玩家来说都并不重要，该如何的去解决盗版问题才是关键中的关键。对于打击盗版这一块，SC花了极大的精力，在各大掌机论坛几乎都有置顶的帖子用来向人们讲解如何区分盗版卡带。但即使是这样，近乎泛滥的SC盗版也让厂商蒙受了巨大的损失，许多不辨真伪的零售商和玩家对此也是怨声载道。这样的突出事件很自然会使SC方面工作重心发生了转移。不过还好，最终我们看到的SCL依然保持了不错的品质，虽然在硬件结构和软件功能上几乎没有什么变化。但至少解决了在不影响卡带插入主机的前提下，内置TF卡槽的安置问题，双电路板的设计也使SCL成为国内首款使用外接存储卡但却完全不凸出的DSL烧录设备。

To Be Continue……

本以为三分天下的对立情形会继续平稳地保持下去，但稍显平静的市场却再遭“波澜”。另一家实力厂商EWIN2的介入对市场造成了巨大的冲击，其产品以超低价攻占低端用户的策略将对目前市场上存在的其它三家厂商造成巨大的威胁。面对突然出现的强力竞争对手，其它三家厂商到底拥有怎样的策略呢？历史依然在书写着，DS烧录界的战争也将继续进行下去……这块市场最终会鹿死谁手，还是让我们去拭目以待吧。



掌上的逆袭

——评掌上游戏的移植与反移植

文、责/剑纹、岚枫

一直以来，玩家与业界都喜欢将掌机游戏划分在家用机的大家族中。毕竟，目前所有的主流掌机游戏硬件开发厂商都是起源于家用机。其中尤其以制造了FC红白机并开创了家用机全新历史的任天堂最具有代表性。无论是早期的GB、GBA主机，还是如今在日本市场如日中天的DS系主机。任天堂在掌机领域所取得的成绩大家有目共睹。但同时，任天堂早期在掌机领域的垄断地位也使得掌机硬件性能的提升速度相对缓慢，所应用的技术也比较落后。这使得在一段时间内掌机游戏的整体素质较家用机差距越来越大。以任天堂的理论，掌机需要的是持久的电池续航时间，尽量低廉的硬件成本以及足够丰富并且简单的游戏。这与家用机游戏有着非常显异著区别。家用机与掌机平台间的游戏，虽然也曾有过移植与反移植的现象，但迫于机能相差悬殊，掌机平台只能移植一些早已经淘汰多年的低硬件性能主机，即使有一些可以跟家用机同步上市的游戏，但也都是缩水得非常厉害，很难保证游戏的原汁原味。PSP的出现彻底改变了掌机游戏对玩家的概念，家用机市场上大获全胜的SONY带给人们的是全新形态的掌上多媒体平台。鉴于对手的来势汹汹，老任却不慌不忙的以一台非GB系的主机DS来应对，利用巧妙的硬件设计却在日本市场大败PSP。当然，这也注定了GBA主机寿命的提前结束。DS主机虽然在硬件性能较GBA有了非常大的提高。但是与PSP相比仍然还有着巨大的差距。PSP平台的出现，使得掌机游戏与家用机游戏的移植与反移植成为了可能，众多素质优秀的家用机游戏都得以登陆掌上平台，这也圆了许多玩家早期的梦想。今天我们在这里就是一起聊一聊关于掌机与家用机游戏之间的联系，看看在这其中有多少款游戏是值得我们去记忆的。

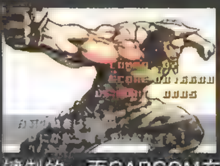
任氏的掌上主机走的是低端路线，性能以及主机键位上的不足，使得家用机上许多游戏类型都难以登陆掌机平台。但即便如此，在任氏的掌机上依然还有多款移植自家用机的优秀作品。下面就让我们一起去了解一下它们吧。

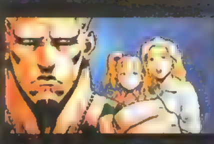
花拳绣腿?!2D经典格斗作品登陆GBA平台——《街头霸王2X》、《格斗之王EX2》等

GBA主机如今虽然已经成为一款过气的主机。但是当年推出时接近SFC主机性能也使得许多16位机的家用机游戏得以移植该平台。这其中格斗游戏是个对硬件性能要求比较特殊的游戏类型。格斗游戏不仅需要足够流畅的画面表现来支持精准的帧数来达到一个足够的平衡性，更重要的是掌上主机的按键数量普遍较少，这就对游戏的移植造成了相当的不便。



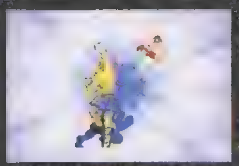
其中SNK系的格斗游戏《格斗之王EX》系列倒还好一些，毕竟KOF系列本来就是四





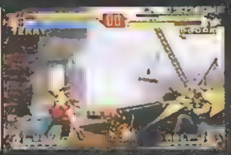
键制的。而CAPCOM在GBA上推出的两款作品《街头霸王2X》（以下简称为《SF2X》）与《街头霸王ZERO3 UP》（以下简称为《SFZERO3UP》）在键位的安排上就有些捉襟见肘了，只能依靠轻/重按来区分。

平心而论，GBA上几款格斗游戏的移植作品都拥有着颇高的素质。其中《街头霸王2X》发售自GBA初期，游戏完全移植于CPS2街机版的原作，并且增加了一些原创的要素。许多角色的场景画面都是重新绘制的，在保证足够的游戏流畅度和音效的前提下，游戏依然保持了足够高的平衡度和操作感，鉴于GBA十字键操作起来并不如摇杆方便，在指令输入上也做出了一定的简化。这样人性化的移植水准不愧是出自CAPCOM之手，也使其成为GBA平台早期一款非常具有代表性的格斗游戏作品。在其后推出的《SFZERO3UP》



也同样拥有相当不俗的水准，可使用的角色数量丝毫没有缩水，在平衡度上也是进一步的调整。唯一比较遗憾的是鉴于卡带容量大小的限制，游戏中的人语发音实在是少得可怜，多少让玩家在游戏时少了一份激情。

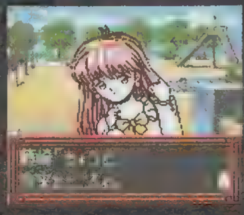


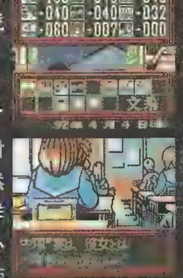


《格斗之王EX》（以下简称为《KOFEX》）是以SNK在MVS街机版上开发的《KOF99》为原作移植到GBA平台的。可能是厂商对GBA平台还不太熟悉，或者是在移植过程中出现了一些错误。众多KOF FANS在拿到本作时无不怨声载道，游戏的整体素质相当不能让人满意。虽然游戏的画面表现还能说得过去，但满天飞的BUG，和恶劣的操作感让人甚至感觉还不如NGPC上的那几款Q版的KOF作品。在玩家的强烈声讨声中，次年SNK又在GBA平台推出了它的续作《KOFEX2》，厂商吸取了前作中的教训，移植过程中针对GBA的机能进行了相当的优化，强调了原作《KOF2000》中援助攻击的作用。操作感与各种招式的判定都与街机版十分的接近，这款作品也被众多掌机玩家喻为GBA上最强之格斗游戏。GBA以其有限的机能实现了梦幻舞台的搬迁，掌机上的格斗游戏终究不再是花拳绣腿。

口袋中的恋情——《心跳回忆口袋版》

GB时代的主机性能，用现在的眼光来看的确可以用惨不忍睹来形容。在那样有限的机能下，鲜有家用机游戏能够几乎100%的移植到该平台上。虽然后来推出的GBC在一定程度上弥补了其屏幕颜色过分单调的不足，但就实际性能上却没有任何的改变。就在这样一个前提下，一款奇迹版的移植作品诞生了。





《心跳回忆》——一款占据日本最受欢迎游戏TOP10数年的怪物级游戏，影响了一代的少男少女玩家。虽然如今的它早已经失去了当年的风韵，但所有在GB时代体验过本作的玩家都仍然还会像过去的初恋情人一样对其念念不忘。GB版的《心跳回忆口袋版》限于GB卡带的容量大小，被迫只能推出两个版本，这样才能保证使所有女主角都能得以登场。《心跳回忆》的系统用现在的眼光来看相当的简单，但就是这样的简单易上手的游戏规则却非常适合掌机平台。该作在画面表现和BGM方面都极具水准。在GB/GBC上有限的点阵屏幕上，游戏厂商的美工设计者们将所有人们的形象都按照适合GB小屏幕的比例重新绘制了一番。最让玩家感到惊奇的是，就在如此苛刻的硬件性能制约下，游戏中每个女主角都有几句经典的人语发音，尤其是在最后结局时每人的经典告白让体验过家用机版的老玩家感动非常。

这样有诚意的移植态度，在低性能主机上进行优化再移植的作品，现在实在是非常少见。在后来的很长一段时间里，《心跳回忆》系列的移植作品都没有再登陆过掌机平台。当今年中在PSP平台上推出了毫无诚意的《心跳回忆》，实在是让FANS们伤心不已，曾经的经典如今只能成为厂商冷炒饭的工具。

驰骋在手掌中的绿茵场——《世界足球胜利十一人》、《实况世界足球口袋版》

足球作为世界第一大运动被游戏化后也同样成为了世界第一大运动游戏系列。其实早在SFC时代，由KONAMI大阪分社KCEO制作的《实况足球2战斗十一人》就已经获得了相当的成功，在GBA平台出现不久后，KONAMI以《实况世界足球口袋版》冠名，将这个曾经的经典系列再次搬上掌机的梦幻舞台上。比较遗憾的是，可能是因为GBA的实际机能较SFC依然存在差距，厂商移植的只是SFC上的第一作《实况足球完美十一人》。与





它的续作相比，本作在诸多要素上仍处于试验阶段，就素质来说只能说是相当的一般。在稍后推出的《实况世界足球口袋版2》中，KONAMI依然没有选择对《战斗十一人》进行移植，反之则是制作了一款原创作品，就游戏的整体水平来说甚至还不如它的前作。如此糟糕的表现让玩家对于KCEO失望透顶，他们只能将希望寄托在真正的足球游戏王者《胜利十一人》（以下简称为《WE》）能够降临GBA平台。



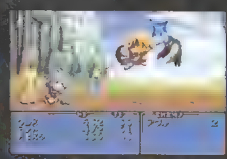
自从进入PS时代之后，足球游戏在《WE》的带动下在全球范围内引发爆炸性的人气。许多之前并不了解家用机游戏的球迷也就因为这一款游戏而加入了玩家的阵容。拥有如此高人气的系列自然不会放过GBA这块拥有丰厚经济回报的掌上平台。果然在02年世界杯来临之际，KONAMI同时公布了三款分别对应PS2、PS和GBA平台的《WE》的最新作。GBA版的《WE》作为PS版《WE2002》的移植作，因为机能的差距而不得不将画面完全做成2D，这样虽然使游戏失去了部分流畅度，但是出色的操作感很好的弥补了画面上的不足。游戏中甚至还有人语解说和各种球场的实况效果。GBA主机有限的按键数量也为移植带来了许多的困难，但是厂商通过不同的键位组合合理的解决了这个问题。家用机中各种富有特色的模式也在本作中出现，就当时来说这样一款足球游戏足以让球迷玩家享受很长的一段时间了。本作也成为GBA平台少数几款移植得非常成功的家用机作品。

华丽的掌上梦幻剧场——《幻想传说》、《异度传说1+2》

一直以来大型的RPG游戏鲜有能够登陆掌机平台，虽然画面音效等因素未必是RPG游戏成功的必要条件。但掌上平台的玩家群体的确不太适合家用机上动辄几十个小时诗史般的作品。掌上RPG游戏更多的还是以像《口袋妖怪》这样的以收集、育成、交换为主的类型。但是自从GBA出现以来，越来越多的家用机玩家开始向掌上主机进行转型，掌机上拥有家用机素质的游戏也变得越来越多。



《幻想传说》作为NAMCO旗下最有人气的系列之一——“传说”系列的首部作品，在SFC末期以48M的超大容量登陆该平台。出色的画面素质以及富有动态的战斗系统开创了RPG史上的先河。在若干年后，这款作品还在PS平台上推出了强化移植版，并且加入了众多人语和原创的动画。从GB时代开始的《换装迷宫》系列其实就是传说系列的衍生作品，而当到了GBA平台，真正的“传说系列”正统作品终于可以登陆掌机平台。《幻想传说》的GBA版也可以说是众望所归，作为二次移植版，本作的内容实际上与SFC版基本相同。片头的主题歌让喜好怀旧的玩家感动非常。可能是因为GBA机能的关系，游戏在战斗画面中竟然有拖慢现象，这使游戏的整体流畅度大打折扣。即便如此，本作依然受到了掌机玩家极高的评价，国内的汉化小组还将其完全中文化。在传说系列逐渐人气下降，系列作品更新过快的今天，再回过头享受一下克雷多与明特那微妙的感情，多少让人感受到一丝温暖。





《异度装甲》是一款绝对FANS向的游戏，在PS时代受到无数玩家的追捧和喜爱。游戏在剧本与音乐上的造诣甚至已经超出了游戏本身的范畴。《异度传说》——由从S·E中集体跳槽到NAMCO的制作小组在PS2平台上开发的一款前传性质的作品。虽然继承了前作的风格，但是却因为节奏过分的拖沓以及剧情太过深奥而表现平平。可能是NAMCO真的实在是不想浪费这样的大好资源，本作的前两章合集作品《异度传说1+2》经常鬼使神差的登陆了DS平台。且不说DS

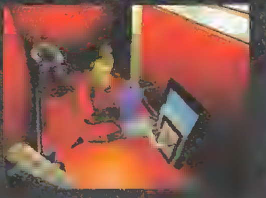


主机的拥有者们能否解读这“神神叨叨”的剧本，就游戏本来而言，因为没有了家用机平台上华丽的过场动画，使得游戏在感染力上更加的匮乏。再加上依然不太成熟的战斗系统，使得本作无论从哪个方面讲都是一款鸡肋作品。这也是DS平台上从家用机上移植的失败作品的代表。在没有合适的受众体的前提下就进行盲目的移植游戏，最终只能以失败的结果而告终。

掌上玲珑的孤堡惊魂——《生化危机DS》



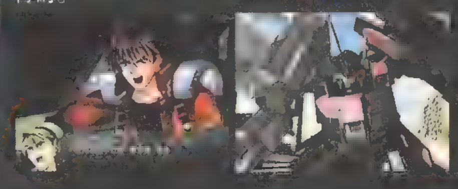
《生化危机》系列作为CAPCOM公司在PS平台上起步的原创大作，在近十年的时间内获得了无数玩家与媒体的美誉。1995年在PS平台上登陆的《生化危机》1代，因为其独特的世界观与故事背景，带给当时的玩家相当强烈的视觉冲击。《生化危机》也因此而开创了一个全新的游戏类型，在之后的很长一段时间内市面上出现了大量的模仿品，都希望能够在这一领域分得一杯羹。DS主机的硬件机能虽然不及PSP，但是却依然可以移植一些N64和PS上的早期作品。《生化危机DS》就是一个最好的例子，游



戏在DS平台上将该作完美的移植，并加入了一些原创要素。酷似PS2版上《生化危机网络版》的联机模式颇有新意。不过这种新瓶套旧瓶的游戏模式也未必能够取悦所有的掌机玩家。毕竟DS那狭小的屏幕已经使游戏不再具有恐怖感，再加上游戏年代又过于的陈旧，许多玩家都能够对流程倒背如流。因此游戏最后的销量也只能用很一般来形容。当然，《生化危机DS》也是在该平台上的一款难得一见的家用机移植大作，如果曾经没有尝试过的玩家还是非常强烈推荐的。前段时间CAPCOM又公布了DS版的《生化危机》2代，希望这款生化游戏史上口碑最佳作品能够带给我们新的惊喜。

GBA上的逆袭——《瓦里奥制造》、《超级机器人大战OG》

虽然GBA平台的机能较家用机的确有着不小的差距，但是竟然也有其平台上的游戏会逆移植到家用机平台。这其中非常有代表性的一款游戏就是老任在GBA时代开创的小游戏集锦类作品——《瓦里奥制造》。游戏本身的内容非常简单，包含了大量游戏过程只有几秒钟的小游戏，玩家可以随时拿出来对游戏进行挑战。因为游戏的内容都非常轻松并且搞笑，受到众多玩家的喜爱。鉴于该作在掌机平台有如此优异的表现，老任决定将其移植到NGC平台。NGC版的《瓦里奥制造》与掌机版十分类似，但是因为加入了四人同乐的模式，使游戏的乐趣大增。这也成为掌机逆移植到家用机的典范之作。除此之外，GBA版的《超级机器人大战OG》因为大获成功也将预定被2006年内移植到PS2平台，到时候玩家就可以在家用机平台上体验到各方面都被大幅增强的本作了，相信机战迷们一定会对其翘首期待的。



PSP的机能强劲，移植游戏非常方便，所以其上优秀的移植游戏也非常多。这些游戏有移植自PS的、有PS2的、还有街机的……还有PSP游戏反移植到PS2的情况，甚至还公布了移植到PS3的游戏。

梦境和爆笑的结合——《天外魔境 第四默示录》



《天外魔境 第四默示录》是世嘉土星上的一款优秀的RPG游戏，由著名制作人广井王子策划制作，1997年在世嘉土星上推出。《天外魔境 第四默示录》是系列的第四部作品，游戏的舞台一改前三作的古日本，来到了1899年的美国。主角雷神为了将美洲大陆从妖怪手中夺回来，从阿拉斯加到西雅图再到洛杉矶，游历了众多地方，最后与敌人在纽约展开决战。

刚发售的PSP版根据SS版重做移植，加入了更多的动画和剧情，保留了原作独有的全屏卡通动画式的战斗系统。但是游戏单调简陋的2D画面没有重新制作，让人稍感遗憾。看到这个游戏的PSP版画面，会让人以为是SFC游戏。也许是为了节省成本，或者是制作公司对这个游戏的重视程度不够，毕竟这个系列现在已经是过气游戏了。不过这个游戏除了画面不尽人意之外，其他方面表现都还不错，游戏的声优表现值得称赞，并且游戏厂商号称能玩60小时以上。

帝都浪漫PSP——《樱花大战1&2》

同样是世嘉土星上的游戏大作，《樱花大战》的人气要比《天外魔境》高很多。《樱花大战》初代于1996年推出，一经推出就受到了广泛好评。到今年正好是它的十岁生日，所以SEGA表示为了庆祝《樱花大战》系列诞生10周年，借此机会推出PSP复刻作品。《樱花大战》移植到



PSP上，非常厚道地采用了两作同捆方式，同时《樱花大战》限定版本还带有PSP包和土星钥匙链等珍贵物品。

其实《樱花大战》系列移植到PSP上是很正常的事情，这个系列已经移植到了PS2平台上，而以NDS的机能实现《樱花大战》的3D战斗画面有非常困难，所以只有PSP平台才是《樱花大战》的最好选择。

PSP版收录了《樱花大战》1、2代的全部内容，故事从虚构的太正时代蒸汽开始在帝都盛行，受到西方文明冲击的日本逐渐出现了铁路、汽车、飞机等交通工具。当然这都是表面现象，在不为人知的地底藏有邪恶的魔。主角所在的“帝国华击团”就是捍卫和平的秘密部队，她们表面是歌剧团的演员，而另一面是操纵“光武”甲胄捍卫和平的战士。玩家在游戏中将扮演转调至帝国华击团的青年将校，从踏入华组开始演绎精彩的故事。利用PSP强大的机能和大屏幕画面，《樱花大战》在掌机上能够尽显华丽和来自帝都的浪漫。

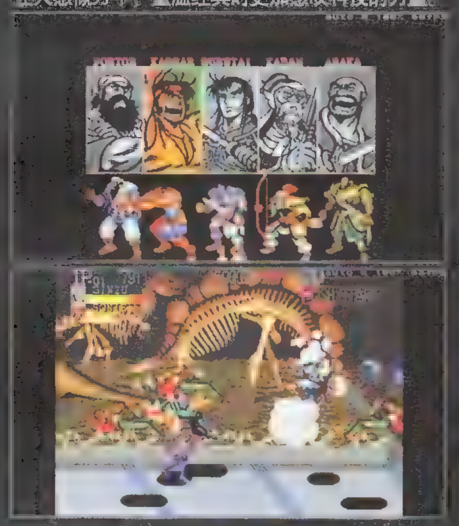


来自街机老厂的大礼——Capcom街机游戏合集

经历了上世纪九十年代CPS1街机游戏狂潮的玩家，一定不会忘记Capcom公司给我们留下的无数个经典游戏。今年年初，Capcom在PS2和XBOX上推出了Capcom街机游戏合集，收录了包括《魔界村》、《1942》、《战场之狼》等19款Capcom骨灰级街机游戏。



除了家用机上的街机合集，Capcom于今年3月还在PSP上推出了一款街机合集《Capcom街机游戏合集Remixed》。这个合集同样收录了众多Capcom街机名作，游戏数量同样是19款，不过里面的游戏和家用机的那个不同。这之后Capcom又宣布了根据家用机的这个合集移植的第二款PSP版街机合集《Capcom街机游戏合集Reloaded》。无论是移植自街机或者说移植自家用机，一张游戏中收录了将近20个游戏，这种情况也许只有在国内FC盗版卡中能见到。把曾经20台巨大机体的街机游戏收录到一张掌机游戏UMD中，并且提供了无线联机等模式，这种情况不禁让人感慨万千，重温经典时更加感叹科技的力量。



PSP初期RPG大作——《英雄传说 白发魔女》

很多喜爱PC游戏，喜爱PC日式RPG游戏的玩家对Falcom公司一定不会陌生。英雄传说系列、永远的伊苏系列，每个系列都有众多的拥趸。《白发魔女》、《朱红泪》、《海之槛歌》是英雄传说系列的经典之作，号称“卡卡布三部曲”。其中《白发魔女》是三部曲中人气最高的一部，所以在PSP发售初期，Falcom在PSP上的首部游戏作品就是《英雄传说 白发魔女》。



《白发魔女》是一个传统RPG游戏，以世界危机和白发魔女的预言为线索，讲述了数千年前卡卡布存在的青之民和红之部落的故事。由于青之民滥用魔法引来了足以毁灭世界的恶魔“拉乌亚尔波”，虽然“青之民”耗尽魔法将“拉乌亚尔波”送到了异界，但是由于魔法的崩溃，大地出现了一道深深的裂痕——卡卡布。它把大地分割成了三个世界……《白发魔女》就这样开始了，大陆第一剑士含冤入狱；白色女神耶鲁杜的遇害等一系列不可思议的事情发生了，最后在主角和朋友的努力下，化解了这场危机。



《英雄传说 白发魔女》的画面非常优秀，在PSP发售初期绝对会给玩家带来非常大的惊喜。人物阴影、魔法光影效果非常漂亮，3D背景配合2D人物效果出色，颜色艳丽，亮度柔和。

反移植典范之作《横行霸道 自由城故事》

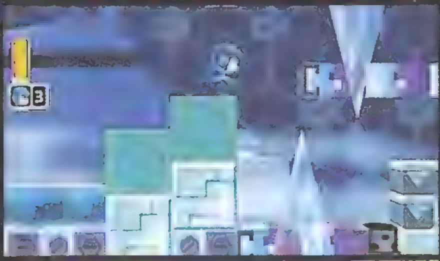


把PS2游戏移植到PSP平台的现象，我们已经司空见惯了。那么有没有把PSP上的游戏移植到PS2上的呢？当然有了，它就是目前PSP上游戏销量最高的《横行霸道 自由城故事》，也就是我们熟悉的以自由度和暴力著称的“怪兽”游戏GTA。《自由城故事》是PSP上原创的GTA游戏，故事发生在GTA3的3年前，主角仍然是Toni Cipriani。他在外漂泊了4年之后，又回到了自由城。这个游戏在欧美的销量已经接近300万，所以移植到PS2不会让人感到惊奇。无奈PSP的普及率不太高，销量不能让发行商满意，所以移植到PS2上。依靠PS2巨大的主机销量，能够继续发挥这个游戏的商业价值。



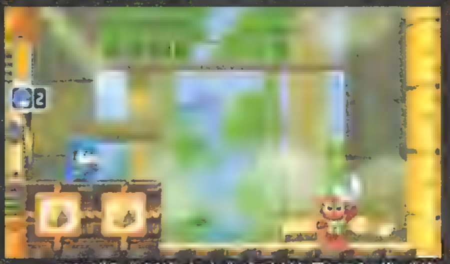
《横行霸道 自由城故事》是第一款由PSP平台移植到PS2上的游戏，和我们想象的一样，这个游戏的PS2版上市后取得了不俗的成绩，蝉联了数周PS2销量榜冠军。不过游戏却有些让人失望，移植到PS2后，游戏的画面和声音几乎都没有加强，还是PSP版的样子。PSP版的多人模式也被删掉了。当然，失望是对玩过PSP版的玩家来说，要不PS2版也不会卖出这么多了。

移植又非移植的典范大作——《新洛克人》、《铁拳DR》





洛克人是Capcom最著名的人物之一，而以洛克人为主角的游戏也异常庞大，比如NDS上刚发售的洛克人全新系列《洛克人ZX》，这之前的《洛克人Zero》系列、在GBA上登场的《洛克人EXE》系列，还有《洛克人X》、《洛克人Dush》，甚至街机上还有对战类型的洛克人游戏。但是，不要忘记洛克人的鼻祖游戏《洛克人》。



PSP版《新洛克人》复刻的是FC初代《洛克人》，但是说它是新作一点都不过分。从画面来看，PSP版的场地和人物完全3D化，并且加入了语音。增加了难度选择，而关卡进行了部分重新制作，让老玩家既感到熟悉又陌生。游戏包含了众多模式，除了初代游戏模式，还有关卡挑战和自设关卡模式，设置还能用每个BOSS进行游戏。



可见这种复刻非常厚道，真的很难用移植这个词概括。说移植又并非移植，几乎是为了忠实再现而重新对游戏进行了制作，PSP上另一个这样的游戏就是《铁拳DR》了。

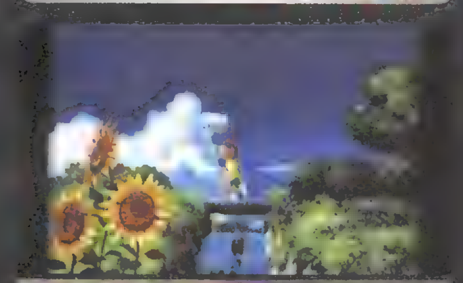
《铁拳DR》的策划人之一林直弘接受采访时说，虽然《铁拳DR》是移植作品，并且没有按照街机到PS2再到PSP的顺序移植，因为这样PSP版的游戏质量必然会下降，所以决定把PSP版所有内容都进行重新制作。“我们的目标是不让玩过街机版的玩家感到PSP版不如街机版”，这句话足以说明“移植又非移植”的概念。

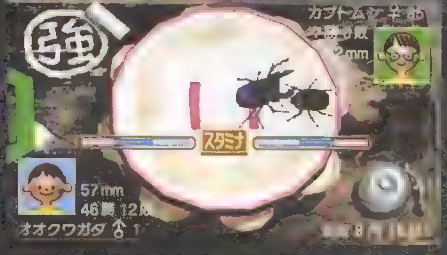
这种性质的移植游戏是玩家最喜欢的，但是对厂商来说这种近乎完美的移植的困难非常大，



大多数厂商是不愿意做的。所以我们在享受这些游戏带来的乐趣的同时，更应该感谢厂商厚道的做法。

移植自PS的游戏——《我的暑假》





2000年6月暑假期间SCE发布了著名的假期游戏——《我的暑假》。这款游戏的最大特点是其新颖清新的风格，充满童趣的游戏设计，还有动听的主题曲和各种轻松的小游戏。游戏场地是犹如仙境的田园风光，游戏中的一切给生活在喧嚣城市中的孩子带来特别的投入感。时隔整6年，SCE又在PSP上推出了《我的暑假》的便携版，这款风格轻松的游戏非常适合出在掌机上。而SCE选择这个时候发售《我的暑假》，显然是希望这款经典游戏的移植能够给PSP带来新的亮点游戏，能够让玩家今年暑假重返那个无忧无虑的田园生活。

PSP版完全移植了PS上的《我的暑假》，画面和音效实现了百分之百的完美移植，增加了部分新情节和过场动画，还增加了很多游戏内容，比如把PS版64种昆虫增加到了128种以上。根据PSP的无线联机特性，增加了联机功能，玩家可以将自己捕捉的昆虫和朋友进行对战或者交换。

反移植PS3游戏——《炼狱 世纪末日》



2005年东京电玩展上，SONY宣布了支持其次世代主机PS3的众多游戏厂商和游戏。在近100家厂商和100多个游戏中，我们惊奇地发现了一款“PSP”游戏——《炼狱》。这个游戏由Hudson宣布移植到PS3上，如果到时候它能够推出的话，绝对是第一款PSP移植到PS3上的游戏。PS3版《炼狱》增加了副标题“世纪末日”，根据我们的经验，这款游戏移植PS3后必然和原版有所区别。增强画面和音效的表现是必然的事情，系统方面也许有比较大的变化，这些还需要等待官方消息。

无论如何，从PSP上的《炼狱》两作可以看出游戏锐意开发的迹象，虽然《炼狱》两作都不算太成熟，但是从很多地方可以看出其亮点。希望这个系列后面的作品能够把它发扬光大。

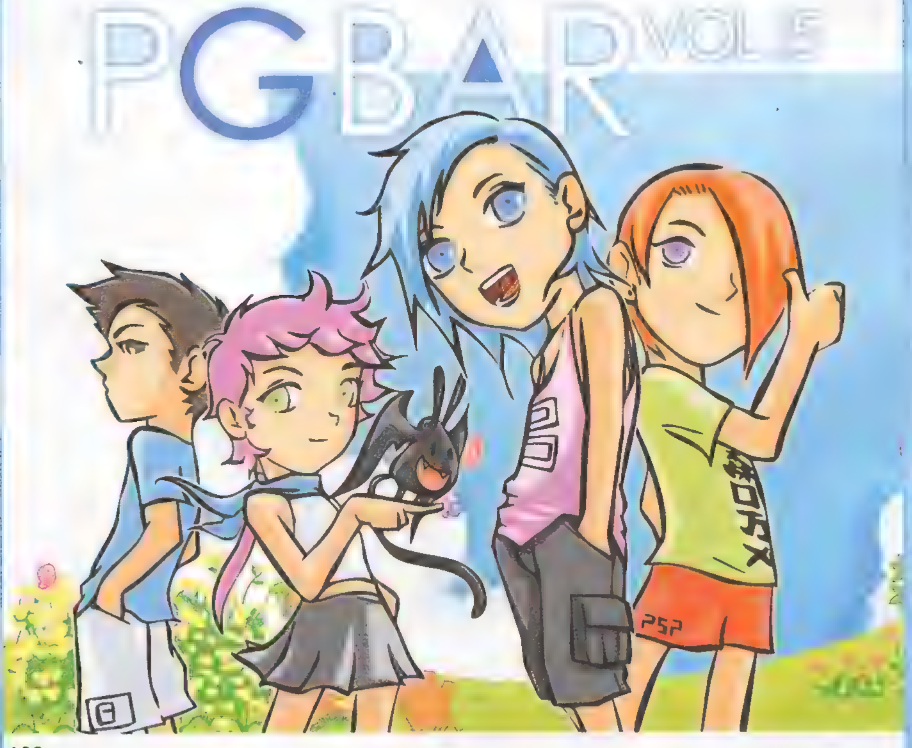


PG是属于我们大家的!!

有一些读者说，现在的《PG》不耐看了，甚至是不好看了。对于这样的观点，小枫虽然不能100%认同，却也能够多少理解大家的心情。《PG》的鼎盛时期，正值GBA系列主机在国内的大普及时期，因为主机的价格相对比较低廉，我们的许多读者都能够手持这样一台主机，即使没有主机的玩家也有一些可以通过PC上的模拟器来勉强体验一下那数量众多的GBA游戏。因为人人都可以玩到，所以杂志制作出来相对的也更具有亲和力。但目前杂志所处的环境的确比较微妙，DS/DSL与PSP主机虽然价位一直不断的波动，但也都是破千元的大件儿，对于以学生为主的掌机玩家来说，的确是高了一些。读者玩不到游戏，杂志在内容上自然要有些变化，玩家对杂志的需求也自然会比较分散。针对这样的情形，我们也在不断的摸索并进行改良，过段时间，杂志还会有一次比较大的改版，希望这一次能让更多的读者满意。

经常看到有人来信说，现在的《PG》都快成小枫你一个人的了。我实在苦笑，要我说大家看杂志实在是不够仔细。小枫不过是《PG》小编的代表而已，我在这里主持着PG BAR与大家来交流，而实际上PG BAR不过是杂志众多栏目中的一个而已。大家只看到我在这里，却忽略了其他小编的存在。我的生活，我的语言，代表的不仅仅是我一个人。我对读者的回复，也是整个编辑部众人共同的心声。有时我会抱怨工作很辛苦，但实际上是所有人都在努力拼搏着。《PG》绝不是依靠我一个人才能够撑起来的，更多的功劳其实还是大家的，当然，也包括我们可爱的读者们。

对掌机游戏各种咨询新闻了如指掌，并且喜欢KUSO的翔武；精灵可爱，喜好动漫的MM编辑暗凌；家用机、掌机全部通吃，对欧美游戏研究颇深，并且行文幽默的剑纹大哥。因为工作分配的关系，他们无法更多地参与到PG BAR的栏目制作中。但是，请千万不要忽略他们的存在，因为PG是属于我们大家的！



留言BAR

◇世界杯后在各种平台上把意大利虐了N次……怨念啊！（陕西西安 李海）

◆枫：自从经历了黄老师那次激情解说后，小枫就开始在各种主机平台的足球游戏中使用意大利队……被虐……（希望不要被广大的意大利粉丝喷死）

◇岚枫，我注意你很久了！！原先，我以为你长相年轻貌美，手掌骨髓精奇，将来推动世界掌机产业的发展全靠你了。没想到你竟然是个有老婆的大叔……大叔……大叔……（回声）（福建福安 林海）

◆枫：前几日清晨上班，从出家门上了电梯后发现看电梯的人换成一个不认识的大妈。她打量了小枫一番后，说了一句："假放完了，该去上学了吧？"

◇如果中了PSP是罪，那么我就犯了弥天大罪；如果中NDSL是错，那么我就是大错特错。就请PG判给我罪与错吧。（深圳 杨帆）

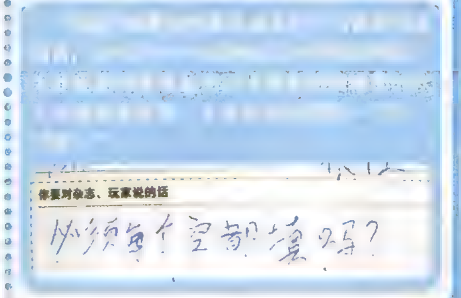
◆枫：好的，我马上给110打电话，让警察叔叔来抓你。都犯了这么大的罪和错了岂能饶你。

◇一日，在公交车上玩SP，忽然听见后排两个人议论："你看他，多大了还玩《俄罗斯方块》。"（乌鲁木齐 段羽佳）

◆枫：岂有此理？！小枫最近一直在玩《俄罗斯方块DS》，我都成大叔了不还玩呢吗？（关于大叔请参见前文）

◇我爱死《怪物猎人P》了，但我是任饭；我爱死《生化危机》了，但我手里的是GBA；我爱死《口袋妖怪 绿宝石》了，但我的GBA已经丢了。所以，现在我最爱《PG》的中奖名单。（乌鲁木齐 郭雨辰）

◆枫：以后说话别这么拐弯抹角的……想中奖就直说嘛……贿赂我的干活！要不死啦死啦地！





个人资料：

姓名：梁梦梦　年龄：16

职务：夕改团女生队队长

兴趣：掌机 看书 聊天 睡觉

QQ：342400193



“其实梦梦玩掌机也是纯属巧合——那是去北京参加的夏令营，一同参加的小弟弟们都在玩GBA SP，他们还给我玩了一会儿，这是我与掌机第一次亲密接触，回到保定后买了GBA。从此我与掌机就结下了不解之缘。《掌机迷》也是后来遇到的。嘿嘿，后来又买了很多机子…不过为了生活（貌似是为了继续买新机子…）现在只剩SP、GBM、NDSL了……梦梦喜欢的游戏类型是ACT和RPG。



从有GBA以来，天天上课打机……一开始是《卡比》，《牧场物语》，玩的不亦乐乎。而自有SP以后，“口袋”成为我的最爱。《火红》/《叶绿》、《绿宝石》、后来又花积蓄入手了《口袋妖怪/赤之救助队》。天天抓PM，天天苦练……（但到最后，由于D版的不稳定，《绿宝石》和《牧场》一次又一次的掉档T-T……搞到现在都没有勇气继续玩下去了。55555）之后偶然又发 现了《逆转裁判》的存在，相当有可玩度的哦！！相信各位逆转FANS都认可梦梦的观点吧。2和3都在奋力逆转中……ACT的游戏也就只玩过《卡比》、《洛克人ZERO4》和《马里奥》了。

买了NDS后，将SP折了一张《任天狗 吉娃娃》的Z版卡，毕竟《任天狗》是在女生心里的地位是很高的哦。呵呵！梦梦一直玩这张卡有几个月了，觉得没意思了，又换了一盘《牧场物语》。后来梦梦没多少资金了，只能买烧录卡……5555……所以就买了SC-SD 512M的烧录卡，这是梦梦的第一张烧录卡。烧了好多游戏啊，如：《孤岛冒险》啦、《摸摸瓦里奥》啦、《圣剑传说》啦、《愿为你而死》啦、《宝宝从哪来》啦、《触摸卡比》啦等等等……还有好多，都忘了捏……都是烧了删，删了再烧……

PSP也没怎么玩游戏，都是下载MP4，貌似梦梦有些糟蹋东西……（有些？？……汗……）为了和BF一起买NDSL而卖掉了PSP。本想和BF一起玩的，但BF在刷机时出现一些问题，所以只有我拿到了冰兰的NDSL……哎！无所谓啦，因为我知道BF会解决的！呵呵！他一定会再买的！我相信他哦！在这里给他加油喽！！现在放假了，有时间玩游戏了，NDS又出了好多好游戏，等收到这次的礼物后，再去陪BF买。就等着玩了，呵呵！！

呼！终于完成了……700字啊！不容易……哎，枫，我中考的作文可才600字啊！你居然让我写700字……（PS：枫还抱怨每天写一万字……晕……，谁让你是小编捏？？嘿嘿嘿……）呵呵，在这我还是要祝PG能越办越好，PG BAR越办越红火，参加PG女生帮的同胞越来越多哦！！大家有时间多来我的BLOG坐坐哦^-^呵呵！最后说一声：枫，我看好你哦！（这是梦梦看多了《武林外传》……汗……）”



枫：其实梦梦同学早早就报名参加了女生帮，只是因为当时还在准备中考而不得不先放一放。梦梦要求小枫无论如何都要给她个登场的机会，小枫自然是满口答应，怎么说梦梦同学也是我们PG的忠实读者，又非常的支持小枫和PG BAR，在公在私都得给个面子嘛。不过最近我工作上的事情实在是太多，女生帮这一边多少有些懈怠，也没有太多的时间跟MM们交流，所以每次到想说点什么的时候就发现自己竟然没词了。反正也罢，梦梦同学既然留下了自己的联系方式，大家不妨多跟她交流交流，了解一下女生玩家的游戏生活吧。

江苏南京 周志刚

我要填高考志愿了，真不知填什么好。上次看过一期《PG》上招编辑的公告，我好想去做编辑啊！枫哥，不知你是如何做上《PG》的小编的，好感兴趣啊！可否指导指导。还想说句，现在的PG BAR做得越来越有味了！

枫： 周读者填报志愿的时候，还是多听取一些过来人的意见吧，我个人推荐不要报考一些过分热门的职业，眼光最好有些超前性，因为谁也说不好四年之后从大学出来会变成什么样子。小枫就不给你“瞎”指点了，关于这方面的事情现在的我只能算个外行。

其实做编辑挺好的，我现在还是蛮喜欢自己的工作。虽然的确是累一些，但毕竟还有乐趣在里面。就当前来说想要做编辑首先就要在外语这方面下功夫，当然最好是日语了；其次是你的写作水平，不仅要有质量也还要有速度，写东西一定要有自己的想法在里面，否则别人是不愿意看的；当然，最重要的还是要有吃苦耐劳的精神，否则这个周而复始，永远没有尽头的高强度工作，普通人是坚持不了多久的。总有些读者问，为什么编辑部经常会有人员上的调动，其实一点都不难理解，这样的工作做上几年就会倦的，换换环境难道不好吗？不管是什么人也是需要休息的吧。OK，最后希望周读者能够考上自己理想的专业，如果你有志成为PG编辑的一员那就请努力吧！

浙江金华 方弘扬

我们金华*锋电玩的BOSS真是太黑了！卖我们一张名为GD的NDS烧录卡（枫语：从来没听说过……）。烧一次要30块，还只能烧一个游戏。我在复习时没玩NDS，烧录卡就没取出来。等考完试了，我发现NDS没法用了！不能开机，电源灯也不亮了！我把那烧录卡放到别的NDS上，也无法开机。后来我去修NDS，他收了我300元，当我说拿回卡去检测时，他说他把卡卖了，不还我！！！

枫： 你的NDS坏的还真是离奇，真的是放着一直没动就坏了吗？这就太奇怪了，是不是被谁动了呢？烧录卡将主机烧坏？原理上貌似还不太可能，不过既然已经修好了就是不幸中的万幸了，修理费还真贵呢，现在一台2手的NDS也不过就是6、700块钱甚至还要更低。

再说你们那的JS BOSS，还真是够可恶的，那个烧录卡品牌完全没听说过，要不就是杂牌子，再就是方读者自己没搞清楚。以后要多看我们《PG》啊！里面有很多关于烧录卡的最新动态和评测。修理个机器竟然还会把卡带给私吞，这怎么能随便忍受呢，方读者一定要去把东西要回来啊！他卖了就让他赔钱！这样的人绝对不能便宜了他！他如果不还，你就拿着这本《PG》跟他说，“如果不还我卡带，小枫就在杂志上‘通缉’你这家店，让所有金华市的掌机玩家都不买你的东西！”

广东汕头 林永浩

说《PG》前先说《电软》，我有些日子没买《电软》了，买到最新的185期时，吓了一跳！内容异常地丰富。以前看《电软》基本上是看60%，这期看了80%（攻略无视）。现在PG的内容啊……我一般都看5%左右，剩下的内容就无视了。我觉得PG要做一些栏目，让没有主机的玩家看了也开心的，不要只是一个PG BAR在顶！小枫最近是不是在偷懒，为什么没有之前像《FF4A小说》那么大气的文章了？！

枫： 林读者变相的批评建议，小枫非常诚恳的接受下来。对于杂志栏目的组建和内容小枫也是颇为头疼。不同年龄层拥有不同主机的读者对于杂志内容需求都不尽相同，我也一直在寻找着这个平衡。就像林读者所说的那样，怎么才能让没有主机的玩家看了也开心。我们是想那么做，但同时又要照顾拥有主机的玩家。举例来说攻略对于无机的玩家多数没有什么用处，那么像林读者这样的朋友就会说，我无视攻略。但的确是有部分读者就等着看我们的攻略打穿游戏呢。这永远是个矛盾，想要两边都要完全取悦是不可能，我们只能尽量去找其间的平衡。而且我们也不可能做得像《电软》那样以游戏文化传播为主。毕竟，《PG》的读者年龄层偏低，阅读能力有限，大量文字的东西很多人并不喜欢看，所以有时我们也真的很难做。

关于林读者对小枫写的“拙作”《FF4A小说》那么高的评价实在不敢当，其实真的不是我犯懒，而是最近实在没有什么游戏值得我花大手笔去写那么庞大的文章。《FF3》虽然推出在即，但因为小武对这款游戏情有独钟估计最后八成不是由我来完成这篇攻略。想要看小枫版的FF小说还是等GBA版的《FF5》吧，我现在已经开始在PSP上用模拟器重温这款经典作品了！到时一定会再次为大家献上国内最强的FF剧情小说！（我自封的，别扔香蕉皮啊！）

一心一意玩掌机，
二话不说买杂志，
三更半夜打机忙，
四面八方来反抗，
五花八门啥都有，
六神无主迷茫中，
七窍生烟难抵挡，
八面玲珑广交友，
九霄云外忘光光，
十全十美掌机迷

——上海 杨文译

福建长乐 高捷 最近，本来有1500RMB想去买iDSL或PS2的，可是在老爸的哄骗下，就把钱上交了。因为老爸说过四、五个月之后，他再拿出4000元去买一台电脑。好后悔啊！现在身边没有游戏机，好闷啊！

枫： 我觉得挺好啊，这么说来你赚了呢，如果按你老爸说的那样，一共5500元去买台电脑，也能配一台性能不错的机器。而且电脑这东西实用性更大一些，可以借此来学习一些东西不是也挺好的。这年头出来工作，不会使电脑就跟几十年前不识字的文盲一样，根本行不通，所以说掌握电脑的基本使用能力是非常必要的。而且PC上也有好多优秀的游戏以及模拟器，绝不会因为没游戏玩而犯愁。

不过小枫比较担心的是，等买了电脑，你老爸会不会说：“儿子，你先别玩，让老爸玩。等过几年，你大学毕业了，我再给你买台新的……”（高读者：你就咒我吧！死小枫！）

长春沈阳 鲍博骞 哎！心爱的小P因带到学校充电，而被德育主任没收还说要处分我！最近陷入无限的悲愤与恐慌，看《PG》都没心情了！

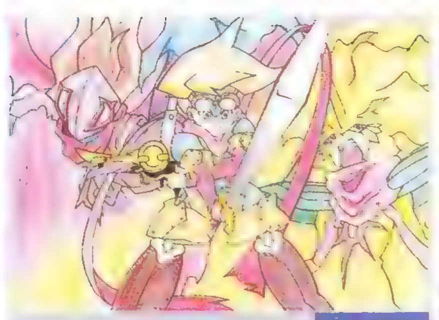
枫： 说点不中听的话，小枫一看到读者这样的来信就一肚子火。某些总以教书育人为己任的教育者们，只会在学生面前摆一些架子。素不知道他们到底做了什么实在事？凭什么没收学生的PSP，还要处分？这根本就是没有道理的事情！国家的教育机构有哪条明文规定说过学校就不许玩游戏？我不上课玩，我下课放学玩难道也有错吗？我自己的东西，我爱怎么玩就怎么玩？你管得着吗？这完全就是干涉人权嘛！与其在那惦记学生的私有财产，不如把精力放在平时的工作上去，少整点课后再开收费补习班的事吧……

鲍读者别难过了，如果觉得自己没勇气去跟德育主任理论，就把事实跟自己的父母说清楚了，让他们带着你去学校讨要。这本来就不是什么丢人的事情，更没有理由处分，把PSP要回来后，就不要拿到学校去了，免得惹是生非。有些时候咱们惹不起还躲不起吗？

上海 陆随宜 小枫哥：为什么我想要一台NDSL就那么难呢？子曾经曰过：“成人一梦，胜造七座东方明珠！”（枫语：没听说过……）如果可以给我一台NDSL的话，真是谢谢一家门、两家门、三家门、四家门……包括你那亲爱的Girl Friend。（你是不是真的有Girl Friend啊？）

枫： 小陆同志，不是小枫无情不想送你NDSL，只是你的这个要求我实在无能为力。如果每个读者都向我索要主机玩，我又上哪去弄那么多啊？编辑部又不是生产主机的地方，更不可能有免费来的主机来赠送给读者。抽奖的话，就更不能作弊了，大家都辛辛苦苦寄了十几期甚至是几十期的回函卡，我怎么也不能因为你一句“子曰”就给你开个后门吧。其实小枫只是想强调一点，抽奖不过是对读者购买欲的一种刺激以及对读者的善意回馈，但初衷并不是想使其成为读者购买杂志的主要动力。关于这个观点，小枫在很久以前就在PG BAR中提过了。中奖与否完全在于个人的运气以及能否长久的去坚持，并非人力所为。小枫觉得，中奖固然是好事，但千万别把这样“天上掉馅饼”似的事情看得太重，凡事有付出自然就会有回报。与其总想要不劳而获，不如用自己的努力去赢得想要的东西来的更实在一些。

不知不觉小枫又犯老毛病，在这讲起了大道理，不过没办法。最近我在看回函卡的过程中，发现其中竟然有相当数量的读者回函内容与陆读者的相似，而且这些读者的年龄普遍的偏小。小枫理解你们渴望主机的心情，但是却不得不提醒你们一些必须要明白的道理。学会自己动手、丰衣足食，别小看这句话的含义，甚至有些人活了一辈子，都未必能做得到……

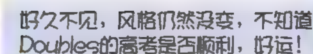


当我看到这张画稿的时候已经找不到信封了，请作者速度认领！



有趣的海盗版cosplay，作者想象力不错哟！

最近受台风影响，降雨量猛增，气温骤降，不过各位朋友们的热情并没有受到天气影响，刚才一转眼工夫，我的显示器前面又多了一叠画稿，是某枫和某纹从一大箱回函卡里挑出来的，真开心啊！



好久不见，风格仍然没变，不知道Doubles的高考是否顺利，好运！





某天中午看到某编在看《.hack》动画，没想到他是爱好者哦！





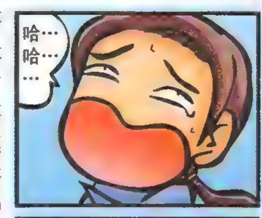
整体感觉非常舒服的一张画稿，本期TOP1给你啦！

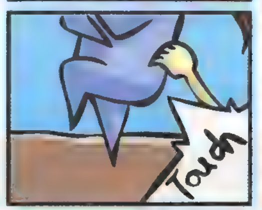


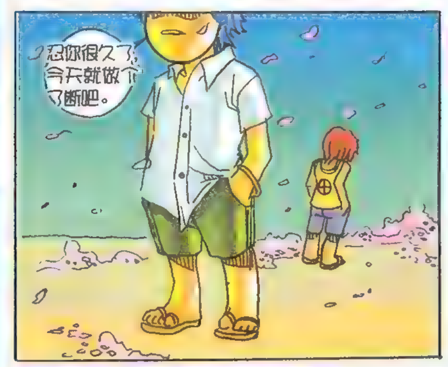


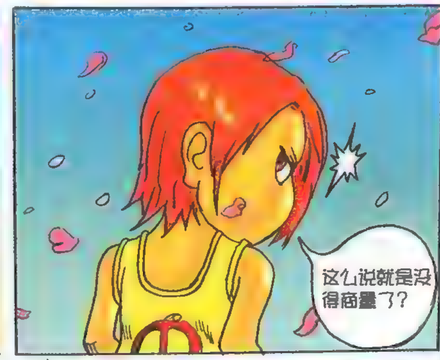
怨念的公交车……

最近北京的天气变化异常频繁，前一天可能还热得要死，睡一觉转过一天早上起来再看外面可能就是倾盆大雨了。一日下班的时间马上就要到，外面突然下起了暴雨。看那情形一时半会还真是停不了，小枫因为没带伞，在编辑部逗留了一段时间后决定打车回去。结果走出公司写字楼后发现雨势还是不小，等了将近半个小时竟然没有一辆空着的出租车经过。感情“的爷”们的生意兴隆有时还真要依靠老天爷的帮助啊。无奈之下，小枫决定放弃打车回家的念头。反正我家离公司只有三站地，公交车站又不太远，只要冲到车站就可以大功告成。结果万万没有想到，恶梦就是从这里开始的。虽然我顺利的来到公交车站，但是因为那里的棚盖很短，雨还是能淋到身上。小枫还在庆幸，再等一会儿公车来了，回家洗个热水澡就没事了。但结果实在是我之前所没有预想到的，从这站台到小枫家附近一共有两个线路的公车，结果我在车站一直站了近一个半小时，才来了其中的一辆公车。当时车站的人已经不少了，车上的人自然要更多。最让小枫气愤的是，因为车里已经很挤了，售票员极不情愿下面的人再上车，一再对“企图”上车的人进行阻拦，叫这些人等下一辆车。一时间车站附近怨声载道，很多人都怒斥公交公司这种不负责任的行为。小枫是生挤硬靠才上去的车，心想等下一辆的话鬼知道什么时候才能来。当时小枫心里没有太多的想法，只是希望能够尽快回家暖和一下别感冒了。但是后来回想此事，却让我对公交公司极度失望，当时马路上根本就没有堵车，又是下班的高峰期……明明是人们最需要公车的时候，却发生了这样的事情……难道真的仅仅用“怨念”两个字就能解释了吗？也许吧……















翔武

显卡挂掉，极限生存开始。

老实说，最近发生的倒霉事情真是不少。那天回家一打开电脑，发现显示器上的图像突然花了，关机又试了两次还是不行，这时就有种不祥的感觉，转天去中关村好了。到了中关村，经过检测是显卡的主芯片坏了，这回是没救了。更郁闷的是工行卡里快没钱了，为了救急，当时就随便买了块显卡凑合用了。不过这样一来，资金又开始紧张了，就卡里剩下的钱是“活”不到月底了，更别说之前打算买无线网卡的计划了。

又……被电了……

本期内发生的另一件倒霉事就是被电到了。一天，家里灯绳坏了，准备去接上，不过装灯绳的地方非常不容易伸手，用钳子也不方便，由于是带电操作，所以不小心被电到了。算了一算，从小到大，已经有5次被电经历了……



剑纹

见到便宜的东西谁都高兴，尤其是既高档又便宜的东西。世上真有这样的东西吗？当然有了，最典型的东西就是书。好书能让人明智，或者让人会心一笑，放松了心情。买到烂书也没关系，看看作者肤浅或愚蠢的表现。大概所有的未知都是知识。前几年我还在学校的时候，没什么经济来源。那时候我就想等我上班后，把第一个月的工资全部用来买书，买下谁谁谁的全套。谁是谁我已经忘了，可见有些东西真到了垂手可得的时候也就微不足道了。

上学的时候常去几家书店买书，可惜都不打折，所以我至今的感觉还是天津打折书店很少。后来发现邮局有处理书的时候，惊人的是书的价格打到一折！以前花20块钱能买一本书，现在能买10本了。便宜到不能行，让人感慨万千啊。半个月前偶遇一家打折书店，当时高兴进去，失望出来——没带钱。又发工资了，写完手扎就去那家店。



暗凌

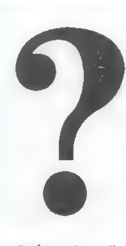
本期关键字是低血压。

最近每天早上六点半和七点半必定被同住的两个人吵醒两次，每次被吵醒都觉得无比头痛，据说我当时看人的眼神非常可怕，而且我当时很有行使暴力的冲动。具体情况请参照低血压大魔王凤镜夜和低血压怪兽Honey自行想象……

很久都没有半夜里跑出去吃夜宵的经历了，上周六晚上和朋友在自家楼下要了一盘花生一盘毛豆，吃着烤串喝着啤酒（未成年人不要喝酒哦），从最初的话题不停的跑题越聊越远，感觉还挺好。平时大家上班忙下班忙，周一到五忙完周末忙，凑在一起聊天的机会真的是不多，想起十年前的中学生活，那时候绝对是“无忧无虑”啊。

小沛最近换了个极为清凉的造型，我每天都能近距离欣赏很久，怎一个爽字得了！

Intel真够意思，换了块新主板给我，目前已经恢复正常生活了。



月萤

大家好！在下是不久前才来到编辑部的新米编辑。刚来的时候我给小枫枫、小剑剑、小翔翔和小凌凌（他们的眼光似乎再说：“新米，今天你活腻味了么？”）添了不少麻烦呢！刚来的我有很多需要学习的地方，他们都很耐心地教我，平时也很热情地拉我去吃饭，并且因为我有自行车也很热情地叫我去跑腿（笑），大家绝对都是大好人的说！这次飞月姐姐电脑罢工，就让偶顶上来了，关于我的事情暂时只能说这么多，希望以后能和PG可爱的读者们做更多地交流。

你们回函来一定要拜托你们不要欺负新米，新米不好吃……北京最近这段时间天气可以说是乱七八糟：一时好凉快穿短袖都有些吃不住；一时又连续下雨弄得地面积水衣服不干；然后再次回到烈日烧心的日子。身边有些朋友高烧，祝愿他早日康复。大家也要小心身体。

当你遇到困难的时候，请试着以微笑来应对吧！



Q **有几个问题想请教一下：**
1、现在市场上有卖电影卡3或播放君吗，在哪里能买到？价格大概是多少？为什么我们这电玩店的老板都不知道这是什么东西，我问他，他只拿出sc卡的sd to gba 给我，说这个就是电影卡……
2、M3和播放君的播放效果哪个好(在gba上播放)?(我在电脑上转换出的mpeg4电影比gbm的效果好的多，不知道在gba上是不是也这样）
3、播放君能玩gba游戏或fc游戏吗？能看电子书吗？
4、最便宜的1GB的SD卡大概得要多少钱?
(WATER)

1、买播放君的人不多，多数店里都没有，有些老板不知道也比较正常。一般都是找信誉好的网上订购，价格在450左右。

2、播放君在图像和声音的效果上要比M3好。

3、又想玩游戏，又想要影音功能还是买烧录卡比较好。

4、1GB的SD卡价格在250元左右。

Q **《口袋妖怪 金/银》中画笔犬在哪里捉？精灵中心二楼最里面的那个人说要时间胶囊，请问时间胶囊是干什么用的，在哪里能得到？神秘的礼物是干什么的？**
（河南省郑州 拜琛）

画笔犬在从遗迹出来的一块草地上，低几率遇到。那个胶囊就是和神秘礼物有关的，也就是捕捉雪拉比需要的道具，只能通过官方的获得得到，或者在水晶版中文中通过bug得到。（皮卡秋）

Q **最近想买一台GBASP，是加亮版好还是普通版好，价格大概多少？NDS上的M3能在SP上用吗？SC也可以吗？SP上比较好的烧录卡有哪些，价格怎么样？**
（江苏省徐州 徐迪）

现在买GBASP的话还是买加亮的比较好，价格大概在670元左右。NDS用的M3可以在SP上使用，SC也可以。如果打算以后换了NDS不再买烧录卡，那可以买SC、M3、EZ这些，M3P价格在240元左右，SCMINI在230元左右，EZ在280左右。

Q **NDSL在不刷机的情况下能否用M3看电影玩GBA游戏?**
（广东省中山 罗金龙）

在不刷机的情况下，可以用引导来使用M3看电影和GBA游戏。

Q **1、《幻想传说》中主角的最终奥义（就是做梦学会的那个）怎么用?**
2、《光明之魂2》中各人物的专用套装分别在哪些怪物身上可以爆出？变成恶魔和天使颜色有什么用？除了音乐欣赏模式，还有其他隐藏要素吗?
3、《FF4》中塞西尔的最终武器在哪?
(河北省唐山 WC)

1、冥空斩翔剑的使用方法是：克雷斯血红的时候，同时按LRAB键，不过冥空斩翔剑每场战斗只能使用一次。

2、龙神套装是打拿斧子的**オーク**系怪物；斗神套装是打**コボルト**系怪物；弓手的套装打使用弓箭的敌人；僧侣的神圣套装打独角兽系，锤子打雪男；巫师的套装打木乃伊系的敌人；女巫的套装打巫师系敌人；忍者的风魔套装打鹰系敌人；骑士的套装打半人马系敌人。变成天使和恶魔的颜色没有什么其他用途。如果不算BUG秘技，游戏中的就是这些了。

3、塞西尔的武器Ragnarok：从B6左边的细长通路回到B5，可以到达右上方放有武器的地方，打败看守的暗黑巴哈姆特后取得。

Q **1、除了《游戏王8》外，还有哪个主机上的哪部《游戏王》可以使用三神卡?最新作中有没有“青眼の光龙”？**
2、《恶魔城 苍月》中，可以分身的武器是哪几个?
3、PSP《北欧战神传》的隐藏迷宫如何去？如果想打出A结局，需要满足哪些条件?
(河北省唐山 青眼白痴)

1、GB的游戏王4，GBA的游戏王7（翼神龙不能用），NDS的游戏王NT，最新作EX2006有青眼の光龙（9月PSP版出现前算最新）。

2、分身瞬移的武器只有那一把短剑。

3、通关后SAVE，然后读取档案即可进入红莲迷宫。A结局的条件简述：第5章前收到男主角，第5章前进入过铃兰草原，第5章结束前把男主角送上天。第4章在理查德塔内一定要打败理查德，第8章结束前封印值一定要在30以下。常用降低封印值的方法：不死者城内最后见到不死者王时不与其战斗。

Q **《怪物猎人P》怎样取得大量上龙骨？我急需大量上龙骨造装备。**

在集会所4星和4星以上的任务报酬中会有一定几率获得，

4星任务大怪鸟之岚中打倒8只怪鸟后，在任务报酬中会100%得到6个上龙骨。森丘7区，用青怪鸟的小耳在山莱爷爷那里可以换到上龙骨，密林5区，用翠水龙的ヒレ可以换得。从H级的岩龙身上可以剥到，几率是8%。从H级老山龙的背部可以剥到，几率44%。

一般是打4星的青怪鸟，用小耳去换。

两月前购入一SCSD卡，但本人对烧录一窍不通，现在有几个问题想问，从官网上下来的内核如何打开？双击总是问打开方式，是不是因为缺少某些转换软件？已经被此问题骚扰两个月，能详细说下步骤吗？

BIN文件只要拷到SD卡中，然后打开机器，直接运行这个文件，它会提示你是否要升级，按A完成升级后就可以把这个文件删除了。

NDS《恶魔城 苍月》中，最后为什么找不到吊死假弥娜的地方，无法开启尤利乌斯模式？SCMINISD在玩NDS游戏时会掉挡吗，能即时存档吗？

（河北省涿粥 张宇鑫）

要打败镜魔后，到恶魔城最上层，会遇塔奥斯，要用镜子能力到镜子里打附在他身上的炎魔，打倒后到中间花园就能见到假弥娜了。不过身上不能戴着弥娜托幻也转交的护身符，不然就会进GOOD ENDING了，此外，如果不用镜子能力，那么就不能进入中央的花园了。

我下ISO玩,但最近在下的《盗墓者》不是ISO,而是CSO,不知道是什么意思，也没明白没玩上,请问到底是什么？

（辽宁省铁岭 鞠明池）

CSO是用CSO-DAX COMPILATOR这个ISO压缩工具制作的镜像文件，比如《机战MX》原始镜像是1.2G的，压缩后只有748M，省了不少记忆棒空间。DEVHOOK0.40以上的版本支持这种格式。

最近在玩《怪物猎人P》，在过村长任务的“沙龙王”时，怎么也过不去，请问有没有什么办法？还有《怪物猎人P》与PS2联机，要求PS2上人物等级吗?用什么东西联机呢?

沙龙王会在几个点停顿一下，可以在那时扔音爆弹轰它出来。另外，看到它整个身体（包括鳍）钻进沙漠里后，它必定会在正前方跳出来吐沙子，这时也是很好的攻击机会。在时间方面把握不好的话一定要带3个冷饮，回复药也可以多带几个。

联机的话不要求等级，只要用个USB数据线就可以了。



包 打 听

答 59期包打听：《黄金太阳2》得到三叉戟的零件怎样打造。怎样和罗宾相遇?

在剧情发展已经通过了アンコール遺迹和サウスアイランドの塔后，再次来到位于北方大陆左下房沙滩出的チャハン村，会发生パヤヤーム逃跑情节（前提你已经把アラフラ村的大船修整完，见过パヤヤーム了）。之后，追着他至上层见到一个老妇人，对话选いいえ会发生战斗，选はい是存档整备。胜利后与老妇人对话三次可将三叉戟合并（用透视技能取得），建议给速度最快的人装上，可以破海王的防。

在剧情进行到ギアナ村之后，去ジュピターとうだい（丘比特灯塔），先从左边进入，解开谜题到达塔顶，拿光箭射中中间塔的天使后去后塔左同样的事情。从塔底用グラビデイ站到中间的光柱上，可到达蓝色的门前，记得收一只风精灵，完成后再从左边上去遇到99级的1代主角罗宾等人被痛扁。赶上去救时遇到アレクス，选“是”他会恢复我方的HP，然后ガルツア和ピカードー独自去塔顶点灯。下面是BOSS战，胜利后两方各自离开。主角回到ギアナ村就可以和罗宾等人正式会合。再说一点，在シヤマン村进行勇者试练时，塔顶只有一只风精灵收不到，与初代角色们会合后再试试吧。（阿明仔）

在看了PG后，我才知道所有掌机迷都是一家！（周涛）
男，14，浙江省柯桥市福年四期32幢2单元103，310016



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《洛克人ZERO3》部分小游戏挑战 挑战心得

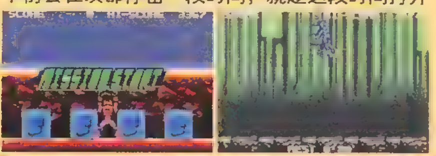
挑战者：幽蓝星空

这次我要挑战的是洛克人ZERO3中的斗将，妖将以及雪儿的小游戏。因为本人不善打“持久战”（懒），所以，其他几个技术不精和考验耐力的小游戏也就不挑战了。正如VOL55期说的，玩此小游戏体力和精神很重要，适当的休息也是必不可少的。

斗将：这个游戏算是简单的，要防止货物被抢走，就必须反应够快。一般情况下都是在屏幕中间发子弹，敌兵机器人在空中被击爆得5分，在敌兵抓住货物时击爆可得到更多的分数，但危险系数相对较高。这里有两点需要注意：第一点：在敌兵抓住货物时必须及时上前发弹，否则敌兵到高处的时候可能会有其他的敌兵来为它挡弹。第二点：在打抓住货物的敌兵时必须在其正下方发弹，以确保两发命中。

妖将：这个游戏的解说在VOL45已经登了，这里只是要打出COMBO，本人打到最后3秒居然没有一只机械鱼出来，汗。

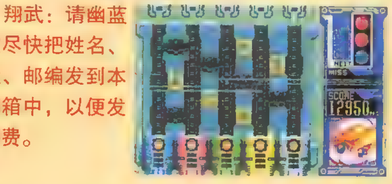
雪儿：此游戏算是比较难的，但只要多练习就可以得到很高的分数。本人的游戏纪录为12950，但我认为这并不是极限（否则最高分可就是9999了），下面由我来解说一下这个游戏：游戏是让屏幕上方的5个出口落下5种不同颜色的球，要让它们掉入对应颜色的容器里，游戏中球会从离它最近的一个通道里过去，一次10分，待积满4个会得到110分。建议大家把通道先堵上。游戏刚开始的速度非常之慢，恰好可以用来熟悉游戏和练习手感（如果觉得慢，L键和R键都可以加速）。之后游戏速度会慢慢变快，这刚好是一个过渡时期，不至于以后不适应。一段时间后，球会从一个增加到两个，但相应的速度也会从最慢开始，后来的速度变快之后可以看做是一个一个往下掉，而不是两个一起。球在落下前会在顶部停留一段时间，就趁这段时间打开



通道吧。需要注意的是最右端的蓝球和最左端的黑球依次往下掉，这是最容易掉命的地方。如果没有控制好，也不要刻意去救，否则可能危及后面的机会，毕竟3次机会是非常奢侈的。

希望各位达人们来破纪录。祝大家在学习（工作）和游戏中都能取得好成绩。

翔武：请幽蓝星空尽快把姓名、地址、邮编发到本刊邮箱中，以便发放稿费。

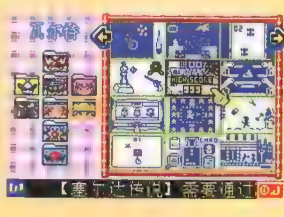


《瓦里奥制造》挑战 最新纪录

挑战者：方重

由于极度怀念任天堂的老游戏，本人在闲时尝试着玩了玩《瓦里奥制造》中的任天堂专版，发现十分有趣，便拼着命通了两个经典，现在与大家分享一下心得。

“赛尔达传说”999封神



怀念的场景啊！游戏目的很简单，就是让林克顺利进入山洞中。此游戏比较诡异，并不是按照一般游戏的易中难三段分，关卡完全没有规律。在此只是简单介绍一下各关。最简单的是直上关卡，只要按着上键就可以了。其变种就是站在山壁边，先右再上。难一点的山洞位处中央，走向还比较好把握。最难的一关，山洞较远，还有一个湖（幸好不会掉湖里）。有时会有敌人，路上的有些威胁，水里的就完全不用管了。通吃的万金油战术就是“上右上”，掌握得好的话，不但不走冤枉路，也碰不上敌人。但后期速度太快，建议用玩格斗游戏时“搓招”的按键速率。还有眼神一定要好！

“银河战士”999封神

同样的经典。萨姆斯姐姐我崇拜你！关卡是



与“密特罗德”母体的战斗。简单地说就是狂按键。第一等级时要发五枪，第二等级时要面对母体发出的火圈，可能要打六枪（手快的话五枪就够了）。第三等级，火圈频率上升，要七枪左右解决。至于周围的敌人，全都是摆设，打不到我们的：）。此游戏的关键是猛按。因为速度快的话可以避开不少火圈，节省时间。然后就没什么可说的了，累了就休息一下。本人停停打打，大约用了三个小时，手都要破皮了……

《钻地小子A》高分挑战 最新纪录

挑战者:kofwindy

这次我给大家带来的是《钻地小子A》的记录，自从看了VOL52期的记录之后我这个动作达人（自封的）就蠢蠢欲动了。



我挑战的是亚马逊，记录是1470755。这个1500米的洞氧气比较日本来说比较少，所以尽量不要去打箱子，如果氧气被包住了就只能强行打开。笔者用的是黑兔子，因为他可以一次攻击一面的3块砖头而且可以爬两层砖。

下面说一下过程，我就用VOL52期的那个达人的口气说吧，希望那位达人不要生气。目标是这样的：1、不死一条命；2、吃满所有氧气；3、急速下降。

得分的由来：基本分96万，因为一次打3格分比较多，4条命12万，时间10多万，氧气的5万，优秀选手20万。

最后笔者要说的是在游戏里RP有时很重要，我的地底人出现了37个，而我们班的另一个达人（又是生物老师，汗~）出现了58次，真叫人受不了。还有就是下降速度，笔者的是2.28M/S，而老师是3.1M/S，不愧是生物老师。不过最后老师没存档，哈哈。



最后我希望还有达人来挑战记录，让新记录不断的被创造出来。

《瓦里奥制造》小游戏封神 高分挑战

挑战者:杜瑞

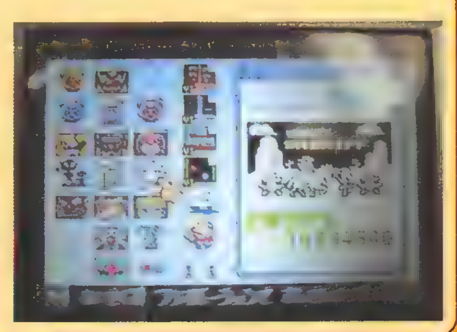
瓦里奥制造真是个好游戏，有很多可以挑战的东西，下面我就要献上其中一个西部牛仔小游戏的纪录。

我的成绩是：14294540

西部牛仔应该算是一个比较简单的小游戏，就是射击四周的牛仔，不断过关，获得加命和分数翻番的机会完成纪录我大概花了四十多分钟，主要方针就是不追求单关高分数，而是尽快过关，争取获得更多的BONUS奖励，也就是分数翻番。具体流程是这样的（我的打法，仅供参考）：开始后快速轮流向右上、右下、左下、左上射击，消灭敌人到只剩一个，然后就可以在保证安全的情况下,可以等剩下的那个牛仔进来或者是打几只鸟（好东西，打掉一只最少得100分，人品好可得500分之多）再射了他。在过了几大关之后，就应该把命的数量稳定在5个以上，要小心，损命很可能是连续的，要及时调节情绪。

来说一下要点。首先，在挑战时，要保持一个良好的心情，不要刻意想着去破纪录，这样只会使你越发急躁，更容易出现失误，反而影响成绩。另外一点，在挑战时，要保持注意力时刻集中，随着挑战的进行，敌人移动和攻击的速度会不断加快，稍不留神就会损失惨重。

罗嗦了这么多，只是个人的一点心得，让大家见笑了。





● 翔武：如果我没记错的话，这原话应该是金庸《倚天屠龙记》里的"一拳七伤，七者皆伤"吧？

○ 绫小路：能洞察到我伟大的创作动机，这两个月来你没白跟我混啊！

● 翔武：-_-# 就算是搬出了金老爷子的"七伤拳"，我也完全没觉得跟你这次写的内容有什么关联……

○ 绫小路：你还记得当年内地引进《乱马1/2》这部漫画时，最初的翻译名称是什么吗？

● 翔武：呃……七……"七笑拳"？！

○ 绫小路：现在你知道伟大的我为什么要如此伟大地把金庸先生的名句改编成现在伟大的文章标题了吧？

● 翔武：-_-# 这个混蛋……有什么好得意的！！

第一次听到"高桥留美子"这个名字的时候，脑海里第一时间浮现的印象就是："她不会是高桥名人的妹妹吧？"然后就会有一个戴着棒球帽光着上半身（当然胸部一定是要有贝壳挡住重点的）双腿作规则性快速运动的欧巴桑形象在眼前蹦来蹦去。（啊啊啊，谁来阻止我的幻想？！我要吐了……）

然而这个女人随后以她那天马行空的想象力，彻底粉碎了广大群众对于期待她会丢着斧头勇闯冒险岛的幻想（翔武：会这么想的事实上也只有你一个人好不好？！），随着她的作品日渐深入人心，读者们渐渐认识到：她是欧巴桑的确是不争的事实，而且还是一个戴着眼镜脸颊十分丰满的欧巴桑——不过她的漫画创作实在是精彩无比，所以她应该是一个很会画漫画的戴着眼镜脸颊十分丰满的欧巴桑。（翔武：你这到底是在夸奖还是在贬损啊？！）

当然，除了那部如今已经因为动画版被拦腰斩断并且明明宣告会不久后复播却偏偏这么许久都没反应的《犬夜叉》之外，真正令高桥留美子成名的还是那部讲述了"我爱电母，电母爱我，对我来说林志玲算什么"的《福星小子》。（翔武：台妹们此刻一定很想杀你……）

不过我们今天根本就没打算要聊一聊《福星小子》（翔武：再这样骗稿费，你信不信我把你的稿子删得七零八落！），因为对于国内的漫画读者来说，比起《福星小子》更深深地影响了一代人身心发育的，却是另外一部作品：《乱马1/2》。

第一次听到"乱马1/2"这个名字的时候，

脑海里第一时间浮现的印象就是："他不会是藏马的弟弟吧？"事实上，当第一话里男主角的父亲以光头痴汉的形象登场的时候，几乎所有对于银发尖耳美少年抱有幻想的读者，打从内心里都受到了极为严重的创伤——至少就英雄男主角的父亲曾经都是前任英雄这样的RPG式设定来说，早乙女玄马打从露脸开始就已经引起了一片恐慌。

更更更何况，"早乙女"这个姓氏，根本就令那些刚刚从《心跳回忆》第一作中由陶醉转为清醒的男玩家，打从心底诞生了"会不会有个金发小罗莉学打太极拳"的奢望。

完全没有一点身为男主角父亲自知的早乙女玄马，一出场就是以"四眼君也是可以英勇地猥琐着的"姿态，很没有骨气地满世界为一斗米而折腰——其实上已经不止是一斗米了，林林总总算起来，他也为煎饼、拉面、包子等等折了无数次腰，而他之所以会借住在天道道场里，是因为他一直以小茜的未来公公身份自居。

这里就不得不把我们的第一男主角请出来——是的，早乙女乱马，这个在还没有正式懂事之前，就已经被自己老爸卖了不下二十次的可怜男生。

话说在遥远的中国云南某处，有一个名叫咒泉乡的地方，而负责解说咒泉乡历史的那个导游，天生一副人见人踹踹不够还要多踹几下的可恶嘴脸——当然，重点不在于那个导游的脸长得有多欠踹，而是在这种完全没有任何常理可言的设定下，诞生出的角色一个个都那么有些荒诞。

不慎跌入熊猫溺泉（传说这里淹死过一只熊猫，所以有着熊猫的诅咒）的早乙女玄马，从此拥有了让人觉得很是丢脸的体质：只要一碰冷水，就会变成熊猫；遇到热水，就会恢复原貌。抱着"既然自己这么倒霉了，也绝不能让儿子太好过"念头的玄马（他他他，当时绝对是这个想法的！），狠心地将乱马丢进了女溺泉里（传说这里淹死过一个少女，所以有着少女的诅咒）……惨剧就此诞生了！

更匪夷所思的还不在这里，因为变成了熊猫所以不会说话，但不时地手上举着个大看板写上内心的独白就扯得没边了——看那乱马与小茜争吵时有如郭德纲报菜名时的语速，该死的熊猫写毛笔字居然还能跟得上满满地插上几句嘴那就着实有点太高估它那爪子的灵活性了……

言归正传，总算要聊到我们真正的第一男主角了。尽管他那高高在上的父亲已经是一副"朽木不可雕，至少还能长出香菇来"的死德行，但多亏了乱马那不时在某人的回忆和某某人的回忆中不断露出脸来的慈祥妈妈所赐，乱马的外表还是一如既往的有着少女漫画中第一男主角式的俊朗。虽然心里很清楚自己在很小的时候就被父亲卖了无数次，可从他那一副"我完全无所谓"的态度里，还是能看出他对于"情和爱啊，什么东西，生不带来死不带去"的积极向上的人生观。（翔武：比起那个来，我倒很好奇你是怎么记得住这句存在于上个世纪八十年代的口水歌的歌词的？）就算再怎么猥琐加丢脸（呀呀！熊猫又在偷看女人洗澡了！），拜玄马仍然是个武术家的身份所赐，继承了早乙女流血脉的乱马，天生骨骼清奇俨然是练武的好材料。

经过几十话"父子俩相依为命"的同居生活的熏陶，几乎所有的读者都要误以为乱马的妈妈英年早逝（半夜醒来突然看到自己身旁多了只熊猫，不吓死也得被压死……），而这漫画的中心思想也就眼看着随着父子俩不时出现的共浴和拥抱场面，而直奔着那啥啥的惹人脸红的方向大踏步前进了。不过就在女性读者的心渐渐偏向"小茜根本就是父子俩亲密情感的第三者"的诱导的时候，乱马的母亲大人光辉夺目地璀璨登场了！

因为早乙女父子在前往中国修行后便音讯全无，为了寻找二人踪迹开始满世界游走的乱马母亲，单就这"寻亲三千里"的原始设定来看，充满了无限催泪的母爱光辉。然而母亲大人随身佩带的名刀，却是令父子俩都感到恐惧的致命武器——不求荣华富贵，只求父子俩能成为顶天立地的男子汉的母亲大人，口头禅就是"如果他不能成为男子汉，那么我就会逼



他切腹”，那凛然的杀气，即使再怎么渴望母爱，乱马也始终无法向近在咫尺的母亲投怀送抱——怎一个“惨”字了得？

天道家的三姐妹，就个性来说着实要让人叹服于她们母亲的伟大创造力：大姐的闷骚个性大概会让性急的读者干着急的便秘，二姐的贪财实在像极了《掌机迷》的某某编辑（翔武：你离死不远了……），虽然贵为高桥钦点的第一女主角，可是小茜的空手道一掌破八砖的实力，以及那吃一口可以杀死一个集团军吃一盒可以消灭整个地球的糟糕厨艺，大概还是会让男性读者习惯性地认为《乱马1/2》的男女主角理应是“早乙女乱马”和……和……“梳辫子姑娘”！

因为跌入了猫溺泉（传说这里淹死过一只猫，所以泉水里有着猫的诅咒……这咒泉乡淹死的奇怪东西还真多），于是珊璞的体质就变成了遇冷水变成猫遇热水变回少女的尴尬状况，尤其这种尴尬还在于怕猫的乱马与变成猫的珊璞一起跌到温泉里的时候……当然，猫是不可能穿衣服的——扪着心回答我！当年不停地往邻居家和路边的小猫身上浇热水的男生有多少！身为中国来的美丽少女，经营着猫饭店的珊璞出得厅堂入得厨房，再加上积累了多年的“猫耳系角色至萌”的心理因素作祟，想一脚把男人婆踹走把珊璞换上女主角宝座的人绝对不在少数。更何况，功夫不弱的珊璞，还有一个综合实力在漫画中排名前几位的婆婆坐镇。“我当年也曾是个美女”——那婆婆无比妩媚地说道，还有几个人能忍住不吐的？！

既然珊璞已经从胸围到个性都已经出色得要让“我爱珊璞，珊璞爱我，对我来说侯佩岑算什么”成为广为人知的口水歌，那么站在她身后一路狂追的爱慕者会对乱马直接造成人身攻击也就丝毫不稀奇了。于是，作为“热斗篇”必须要存在的强力对手，沐丝的登场从最初开始，是带有了一定的神秘性的。

如果摘下那副可以砸死三只老鼠的巨型眼镜，长发披肩的沐丝是有着可以媲美脱光衣服耍无赖乘人不好意思看的时候戳瞎对手两只眼的紫龙式的中国美感的（“……”）。因为不慎跌入了鸭溺泉——唬！高桥留美子你就算想糊弄人也好歹有个限度吧！什么叫“传说这里淹死过一只鸭子，所以泉水里有着鸭子的诅咒”？单就“鸭溺泉”这一不可思议的景致的出现来说，咒泉乡还真是一个值得大力开发旅游资源的好地方。

沐丝的攻击方式是以巨大的袖子遮盖手部动作，然后以各种花色繁多的暗器偷袭——这种攻击第一次拿来蒙人是很有效的，可是同样的招式第二次使用就无效了的不仅是针对女神的圣斗士，对于乱马和良牙这等超一流高手而言，与其要赞美隐藏在袖子底下沐丝的动作够快，还不如称赞他是怎么能够把一件有浴缸那么大的鸭子型石雕塞在长袍里的……另外，沐丝的弱点是眼镜，RPG魔法中的“盲目”系对他一定很好用……

如果不迷路，良牙无疑会是一个新的完美型第二男主角，不过《掌机迷》编辑部的某某编辑也不逊色他几酬（当然，这是在路痴方面的比较。翔武：“……”）从一登场开始就一相情愿地把乱马当作是宿命的对手，痴心地爱着男人婆式的小茜大概多少显露出了他对雄性荷尔蒙的好感，再加上不只一次他与乱马命运安排般地相会，以及那震惊了国内同人女先驱一代的定情吻——高桥大师呀，就好像是犬夜叉与杀生丸是天造地设的一对一样，乱马和良牙，请你们一定要永远地幸福下去呀呀呀呀呀……（泪奔ing）因为跌入了猪溺泉——啊！我已经不想再解释猪溺泉的形成由来了，反正你们只要把上文里括号中的注解换一个名词就能理解了嘛——良牙的体质就可耻地变成了他认为是毕生耻辱的遇冷水就成猪……不可思议的是他那条日常绑在脑袋上的头巾，相对于珊璞变猫衣服就会滑落的物理学现象，良牙的头巾在他变成猪的时候，也一样伸缩性极好地牢牢贴在黑色小猪的身上，看来日本早在上个世纪就已经把莱卡面料广泛地运用到了日常生活中去了呀！即使变成猪，这良牙式的黑猪也要比玄马式的熊猫可爱得多，以至于在冰上竞技的时候，他还一度成了乱马与三千院帝争夺的“奖



品”。继承了家族遗传的迷路血脉，良牙在迷路途中还能顺便学到“爆破点穴”和“狮子咆哮弹”这样的绝技表现出了他拥有一流的幸运值（难怪“飞龙升天破”之类的一击必杀绝招总对他无效…）——想起来，出门买个面包就迷路到非洲半年回不来的良牙父母，还真是有着让人惊讶的顽强生命力啊……

八宝齐的登场，再次在漫画读者和动画观众中掀起新的恐慌，这个传说中曾经在当年是美少年并与珊璞的婆婆有着梦幻因缘的老头，单从热中于收集年轻少女的内衣这一癖好里，就能体现出光是猥琐的功力就足以凌驾于玄马和早云之上——话又说回来，一个是妻子早逝的道场主人，一个是有家归不得的中年武术家，二人恰好又是同门师兄弟……啊啊啊，天道早云和早乙女玄马，请你们一定要幸福啊！（翔武：我要吐了……）八宝齐的厉害之处还不在于他的身手有多了得，八宝大华轮的实际作用在飞龙升天破等奥义面前充其量也就是夏夜星空里的灿烂烟火，他的厉害就在于他的一个个无心之举，总能成就出一批相当了不起的乱马新对手来：像是掌握了“八宝50圆杀”的雏子老师，以及被取了“内裤一郎”而羞辱终生并发誓要为此追杀八宝齐以换成新的名字“英俊大郎”（要是我叫这个名字，我早就躲到深山里一辈子不出来见人了…）的某恶魔少年等等，都是八宝齐无心插柳的结果。如果不算上乱马变身后以胸部诱捕八宝齐这一秘招的话，单以实际杀伤力来看，八宝齐的排名可能要比那个不时研发出新型催情药的珊璞婆婆更靠前。

明明就有着许多人羡慕也羡慕不来的变身体质，但包括乱马在内的所有人都渴望能够复原成为正常的体质，而无论是男溺泉争夺战还是金茶壶大夺还，都只不过是充斥在这群喧嚣着的年轻人周围的一点插曲罢了。

《乱马1/2》的大热，在当时几乎是完全可以想象得到的事情，事实上以高桥留美子的功底，她的想象力和对故事的把握程度，都完全超出了当时一般漫画家的总体水准。

将最热门的漫画和动画作品改编成游戏，借原作的人气来热卖游戏本身，这一向是BANDAI最擅长的手段。这个俨然是日本玩具界龙头老大的厂商，所拥有的动漫改编版权之丰富足以让任何同类公司汗颜。早在上世纪80年代的时候，BANDAI旗下的BANPRESTO（也就是俗称的眼镜厂）就开始将大量的动漫作品往GB上搬。尽管那时以GB的黑白画面和相对于现在看来的微弱机能来说，将动漫原作的神髓完全重现于掌机上几乎就是不可能的事情，但眼镜厂还是尽可能地满足自己商业需要的同时，以最大的诚意给予玩家最忠实于原作的感动。

1990年发行的《乱马1/2》，是漫画首次被改编成掌机游戏的作品。尽管游戏名称直接就沿用了漫画的标题，但这并不是一款像漫画一样充满了打斗和爆笑情节的作品。92年发行的《乱马1/2 热烈格斗篇》，则是延续前作在玩家中获得的人气而有了本质进化的一作。即使机能有限，但这次游戏中还是以令人感动的忠实于原作的人物身材比例，将漫画中的经典角色和场景都细致地描绘出来。与前作的益智类游戏形式不同的是，本作不仅囊括了几乎所有的人气角色，更融入了丰富的剧情事件，甚至将“猫饭店”、“风林馆高校”等耳熟能详的舞台统统再现，赋予了玩家极高的自由度。玩家在本作中同样是要操纵乱马去迎接一个个艰巨的任务，类似于“热血国夫君”的横向卷轴动作模式，集攻击、跳跃等要素于一身，再加上引入了“跌落水池就会变身”的细致设定，使得本作的娱乐性远远超出了前作，说其为掌机上真正意义上第一款《乱马1/2》的游戏作品一点也不为过。

即使那棒年轻人的热血青春，在我们现在所身处的这个时代看来，早已是颜色泛黄的过去——可是欢笑是值得一再品味的，如今回头去翻翻那套曾给我们带来无限快乐的作品，单是乱马那招牌式的绻起中指和无名指的变相版兰花指手势，就仍然能逗得我们捧腹大笑。

那是怎样一个值得纪念的岁月啊？单纯真挚得近乎无法想象。

如果让你挑选的话，你会希望在哪个咒泉里泡个澡呢？



影视天地 神奇宝贝动画宝典——感动史

其实从很早以前就想写一篇文章来纪念观看神奇宝贝时的那一份感动——记得当我完全没有接触过神奇宝贝的时候，抱着打发时间的态度看了神奇宝贝第一集《神奇宝贝，就决定是你了》，我被小智为了保护皮卡丘不惜以自己的身体当挡箭牌的伟大行为和他们之间真挚的情感所震撼和感动。就是从那时开始，我开始体会神奇宝贝动画的不平凡，其中不失精彩的战斗、微妙的关系、经典的搞笑等等，但最能吸引我的还是等同第一集的情感因素。相信很多朋友和我一样数次被神奇宝贝动画所感动，于是无怨无悔地支持着它，这世界上最纯真最丰富的情感，也是神奇宝贝动画的最大魅力所在。在电视机前无忧无虑收看神奇宝贝动画的你，是否感受到了这份情结了呢？那么这次就跟随笔者的文字，来体验神奇宝贝动画中的感动吧。

1 《神奇宝贝，就决定是你了》

场面简述：小智："皮卡丘，为什么会变成这样呢……皮卡丘，你进来这里面吧。我知道你很讨厌进去里面，但只有在那里你才有得救的可能呀。所以拜托你，剩下的交给我就行了……咦，你们知不知道我是谁呀？我是真新镇的小智，将来的世界第一的神奇宝贝大师，我才不会输给你们呢，我会把你们统统都给打败的……皮卡丘，快进去里面呀，进去宝贝球里面呀，快点！来呀，你们都来呀……"皮卡丘："皮卡——丘！"



点评：良好的开头等于成功的一半，口袋游戏刚发售时可能并不是一帆风顺的，但之后拥有足够经验的动画做到了一举成功。1997年3月28日，在东京都千代田区一之桥如水会馆里，静静地坐着许多想看看神奇宝贝动画真面目的观众。当时场面十分的寂静，给制作人员一种不安的感觉，但影片播放完后，掌声像潮水一样涌来，久久不能平息。有人感慨地说："这部动画真实地演绎出了神奇宝贝的世界观！"

在中国，相信不少口袋饭都是从动画了解到神奇宝贝的。那能吸引他们的当然是第一集所展现的这个世界。第一集能吸引几乎所有收看它的观众，我想大概是小智为了拯救皮卡丘挺身阻挡烈雀的那一幕震撼和感动了所有的观众吧。也许很多人自己都没有意识到，这就是真正喜爱这部动画的理由。

时间随着那一幕而停止，所有观众都静静地看着，生怕惊动了自己，从美好的世界回到现实中来。雨水无情地打在小智和皮卡丘的身上，小智刚刚飞快地骑车想要寻找出路，但可恶的悬崖却断送了它。重要的不是自己，是皮卡丘，作为训练家的小智要守护它，直到最后！我们的小智竟然对一只不肯听话甚至还嘲笑他的神奇宝贝有这么深的友情。在小智身上，我们看到了友情的伟大和无私，我们看到了神奇宝贝的世界观。在皮卡丘眼中，它看到了希望，看到了世界的美好，看到了人类的伟大。小智在暴风雨中站了起来！卤莽的他没有

任何思考，只想着皮卡丘。雨天，打雷，必中，全体攻击，效果拔群，会心一击，一击必杀！奇迹总是发生在被感动的时候，我们的皮卡丘完全不顾世间真理地发出了攻击……

2 《皮卡丘的森林》

场面描述：小智："皮卡丘，你留在这里吧，这里的许多同伴都需要你……不要过来……"皮卡丘："皮卡丘……"小智："对呀，从一开始就是它……"歌声：宝贝球是你温暖的床，缩得圆圆地闭上眼睛。到了早晨，伤口会愈合的。如果我们没有邂逅，我想问你，但又有点犹豫。晚安，晚安，晚安，星星在闪耀着。晚安，晚安……小智："这样最好了，这样最好。"



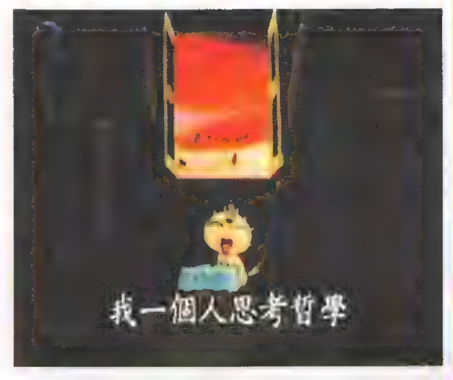
点评：谁都没有想过小智和皮卡丘会这么快分开，谁都没有想到小智当时的心情。虽然他做了决定，但看得出他还在犹豫。他不断告诫自己，不要犹豫，不要后悔，这是为了皮卡丘好。真的是这样吗？把皮卡丘留在森林中对皮卡丘真的是最好的吗？

各有各的心情，各有各的目的，各有各的爱心。分离时总能想起以前在一起的快乐，他们的心灵能够相通，但因为心中只有对方却变得模糊了。只为对方着想的心情，却不能传递，这是种错误，美丽的错误。比起同伴，皮卡丘更需要的是朋友，虽然有许多皮卡丘当同伴，也一样可以成为朋友，但对于皮卡丘来说，与小智的友情已经不能用任何言语来形容。飞奔的小智，用"这样最好"来安慰自己，踏着自己走过的小路，听不到的声音却在心中响起。

在眼前那熟悉的身影，是错觉吗？不是，是皮卡丘！出现在面前的皮卡丘，它为什么回来？明知故问的小智，停下来呆立在那儿。太阳把皮卡丘的影子拉长，好长好长，就像他们之间的友情一样，小智和皮卡丘他们将会永远在一起。

3 《喵喵之歌》

场面描述：喵喵："我要变成人类，变成人！（以下省略猫叫声）……一是一二三四的一，火是火箭的火……"歌声：在蓝色寂静的夜里，我一个人思考哲学，草丛中的虫儿在唱歌鸣叫，骨碌骨碌，唧唧。叫得是那么可口的样子，今夜我不会吃他们的……喵喵："我学会了！"



点评：可能用某一场面来体现这集的感动不够适合，因为整整一集我们都能感受到喵喵过去的痛苦和辛酸。每个人都有一段不可告人的过去，这是喵喵的真心话。火箭队就是由这么不平凡的人物所组成的。

神奇宝贝中的爱情悲剧还挺多的，喵喵就是个最典型的例子。喵喵在第一眼看到玛丹娜时就直线冲过了马路，也不管后面N多车完全报废的特大交通事故。在它眼中看到了比食物更美好的事物。以前，它得不到想要的食物，现在，它得不到想要的爱，而成为人类，这只是个美好的愿望罢了（貌似很多人想成为PM呢）。为了神圣庄严的爱情，喵喵愿意付出一切，直立行走、讲人类的语言，饱尝挨打的辛酸，喵喵没有放弃，在它眼中，圆圆的月亮始终是它的精神支柱，它代表圆满。可是人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。月亮，总是在分离的时候显得特别圆……

为爱痴狂，《恶魔城》中的BOSS德拉古拉因为失去爱人变身为吸血鬼，那喵喵也可能因为爱情让自己成为超越坏蛋的坏蛋，但它现在也没能做到。为了皮卡丘奔波的它是否时时想起为爱情奔波的过去呢？

文/银翼奇术师

玩转掌机，自有自我。（蚁欢）
男，19，广东省汕头市城海区东里北联外园40号，515829

口袋新闻

★全新珍珠钻石版动画即将上映

众所周知现在的宠物小精灵超世代（AG）是根据口袋妖怪宝石版游戏改编而来的，至今已经播放到180多集，而随着新游戏《口袋妖怪珍珠/钻石》的即将上市，宝石的年代也将过去，小智冒险的地点也将转移到《珍珠/钻石》版中新的地图上来。AG系列已接近尾声，按照现有的进度，估计最终不会超过200集，而新动画的海报已经放出，大家可以看到其中女主角的风采和红、蓝两只神兽的威猛形态，新的大陆上会有什么样的历险故事呢？这真是让人十分期待……



★苍海的王子日本上映时间确定

根据pokemon官网信息，宠物小精灵最新剧场版“苍海的王子”将于7月15日在日本公映，想必这个消息大家都知道了，目前该剧场版的剧情也已经放出并翻译成中文（完整剧情详见《口袋迷5》），而国内的fans照样要等到年底也就是11月后才有可能看到该剧场的DVD。与前几部剧场版相同，观看此次剧场版的观众将会在NDS新游戏《口袋妖怪 珍珠/钻石》中得到新宠一只，按照以往的惯例，是不是应该是得到最神秘的神兽——玛纳霏呢？具体大家可以看日本的官方网址：http://www.pokemon-movie.jp/，在这里还可以下载到新剧场的预告片。

★国内宠物小精灵AG字幕制作速度加快

暑假来临后，国内宠物小精灵字幕制作小组也加快了翻译的速度，目前C2club制作的字幕版已经达到60多集，而口袋海洋&神奇动漫更是达到了170几集，几乎和日本放出的AG原版同步（注：C2club是从AG第一集开始翻译，而口袋海洋&神奇动漫字幕小组是从后半部分开始做起的）。真应该感谢国内这些口袋同仁们默默无闻的无偿奉献，为大家带来一道丰盛的美餐！大家如果要下载这些中文字幕版AG，可以访问http://s.greedland.net/s.g，在关键词搜索中输入“宠物小精灵”即可。

游戏外传 野蛮女孩与倒霉记者

记者们的工作是忙碌的，他们这次要去采访的是银叶市的馆主，走到111号道路时他们决定休息一下，这时跑出来一个女孩，那女孩仔细打量了一下他们说：“你们就是火箭队吧？”

记者连忙解释说：“你什么眼神，火箭队有拿摄像机的吗，我们是世界闻名的记者。”说完，就看见那孩子一直在呕吐，嘴中还说你们就是那传说中的“呕”像。

约摸吐了有半个小时，小女孩说：“你们要赔偿我，今天我吃的都是山珍海味，要不让我上



希望广大将要投入游戏事业中的玩家朋友，努力学习，工作，合理安排时间，适当游戏，为祖国明天游戏事业而拼搏。（高杰）男，20，新疆昌吉市石运二公司54-1-402，831100

回电视也可以。"

"你想什么呢，我们是著名的记者，只采访有名的馆主，你一个小毛孩子能有什么让我们采访的，让我们采访不是不可以，最简单的就是打败我们，证明你的实力！"说完记者们就拿出来两个精灵球，还傻笑着说："出来吧我的小可爱！"放出一只噪音娃娃和一只小磁怪。

"晕，就这两个也能称为可爱啊，等我打败你们以后我再吐，上吧小水怪！"小水怪使用水枪，水枪直射记者和他们的精灵的身上，没想到就这一击，他们就倒下了，战斗结束以后，女孩竟然向他们要钱，无奈的记者只能把他们的零花钱全部交给了她（没办法，游戏中的设定嘛），女孩也第一次上了电视。

几天后记者走着走着来到了118号道路，这里有一个阳光明媚的小海滩，他们打算在此休息一下（由于把钱都给了女孩所以只能徒步而行）。

记者甲说："咱们可真够倒霉的，没想到还没采访到馆主（银叶的那个老头子）就让那小子弄走我们3744元，整得我们连出租车都打不起，要让我再看到她绝对不会轻饶。"



话音刚落，就听见有人说："两位好久不见了！"回头一看，两人差点晕倒。记者乙说："怎、怎么又是你，你已经梦想成真上了电视了，还来找我们干什么。"说话的时候他们的眼睛里充满了委屈。

女孩说："上次赢你们的钱，我全用来买精灵球就花光了，听你们那的人说你们要去采访日川市的馆主，所以我早就在这等着你们了。"

"你这个小鬼当我们是银行啊，这次就不会放过你了，你就在这倒下吧。"他们刚把精灵放出来就听见后面一声巨响，出现了一只庞然大物巨甲！

记者乙慌忙说："我们又不是火箭队，干嘛总是要和我们战斗，我们只是工薪阶层，你就不能可怜可怜我们，我们还要养活这两个小精灵呢，他们已经很多天没吃东西了，上次你一个人就拿走了我俩一个月的工资，害得我们回去被boss训斥。再说，你怎么知道我们新发了工资……"

记者甲狂敲记者乙的头："你怎么把这个也告诉她了！"

"呵呵，其实我早就打听清楚了，知道你们发了工资所以才在这等候二位，按照惯例开始吧。"女孩说道。

记者甲在战斗中看到女孩身上有一个闪闪发光的东西，就在这走神的一刹那，露出破绽被女孩用一记破坏死光打败了（够狠……）。

"拿钱来吧。"女孩说道，记者无奈地掏出了3744元，并送到了女孩的手中，女孩紧接着说道，"这个数目好像不对吧？"

记者赶紧说："怎么不对了，和上次一样啊。"

女孩说："不会吧，难道你们没看到我身上的这个东西？实话跟你们说吧，这是守卫饭，规则就是要给双倍的钱！你们就全拿出来吧！"

记者快哭了："我们已经把所有的工资全部都给你了，没有了啊。"

"说谎可是不好的行为，在你们离开记者大厦的时候我看见你们把一部分钱放到了鞋底，快拿出来吧。"女孩微笑着说。无奈的记者只好把他们最后的一点钱也交给了她。

在随后的几个月，女孩总是能在记者们发工资的那天出现，一直到游戏通关后再继续也是如此……倒霉的记者们打此以后就再也没有用过零花钱，霉运一直围绕着他们，原因竟然只是他们那天踩到了狗屎，这可能就是那传说的狗屎运吧。

文/宇志波鼬





青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一捨黄土

忘忧谷的庆典

无论是元旦、除夕、端午这些传统节日，还是情人节、圣诞这些西方节日，我们都可以幸福的与朋友相约、与家人团聚。孤单一人生活在忘忧谷的主角平日里与人的交往总是较少，所以抓住每个节日好好地欢庆一番吧。

节日分为众人庆与同家庆两种，众人庆在海滨会场举行，一般早上10点后开始，也有部分晚上的庆典为下午6点后开始；同家庆则是在自宅进行庆祝的节日，一般该日无法见到其他村民，大家都在家庆祝节日呢。当救出6CH的精灵DJ后，每逢众人庆的节日，如年糕大会、动物比赛，节日当天早晨起床后6CH会自动发出提醒；而同家庆的则无提醒，只有在平时查看6CH新闻时可以得知本月需要参加的节日有哪些（看日历也可以）。参与众人庆的节日可以提升与会村民的友好度（+20），其中赛季节日需要在比赛中得到冠军才可以提升友好度。



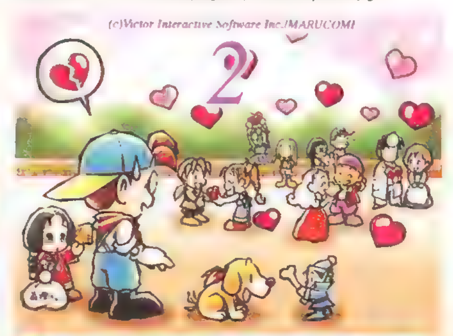
↑每月节日预告——CH6。

春1日	年糕大会	PM6:00–AM0:00	海滨会场

新年伊始的第一个节日，但第一年由于从春2日开始游戏，所以该节日从第二年开始才可以参加。进入会场后在长长的桌子后面可以看到一只杵，那便是用来杵年糕的工具（但主角无法使用）。与镇长对话后众人开吃，结束后如背包有空位，可取得年糕10个，年糕可以用来做料理，也可以直接食用或送人。

春14日	春之感谢祭	全天	全镇

即白色情人节，与冬之感谢祭相对应，是男孩子送给女孩子曲奇的日子，男生版中男主角可以将曲奇或巧克力曲奇作为礼物赠送给心仪的MM，女生版则是已发生紫心事件的恋爱对象将曲奇或巧克力曲奇送上门，可以看到他们脸红的样子哦（见下表），其他的亲友对象则寄信给女主角并附上曲奇。如已经联机，矿石镇的MM当天又恰好在忘忧谷，送曲奇给MM可追加1000点爱情度；女生版矿石镇的GG（包括夏天才来拜访的アイン）均以邮寄的方式送来曲奇。

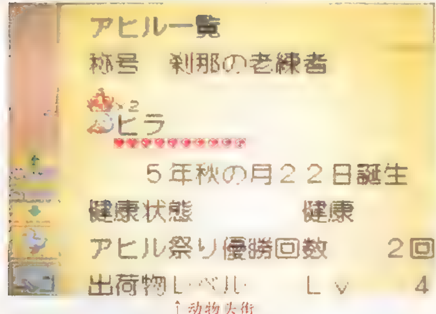


恋爱对象	拜访时间
アッシュ	AM6:00–AM7:00
グスタ	AM8:00–AM9:00
ロミオ	AM10:00–AM11:00
カーイン	PM0:00–PM1:00
ガレッド	PM2:00–PM3:00
シュタイナー	PM4:00–PM5:00

结婚后，男生版主角可在当天送妻子曲奇以提高爱情度；女生版则是丈夫半夜悄悄的将巧克力曲奇（爱情度不高时为曲奇）塞进女主角的背包中。

春18日	赛鸭祭	AM10:00-PM6:00	海滨会场

一年一度的赛鸭祭是提升鸭子等级的唯一机会，平时如果没有好好照顾鸭子而无法得到冠军可会白白浪费一年时间的，另外，千万不要忘记,鸡鸭在3年后就会陆续死去……在赛鸭祭上获得冠军后鸭子的等级提升一级，产品提升一级，孵出的孩子自然也提升一级。



↑动物大街

名次的获得取决于鸭子的心数，心数越多名次越高，但只有10心方可得到冠军，4心以上得到季军，8心以上得到亚军，季军和亚军无法提升产品等级。初期获胜的可能性几乎为0，一般鸡鸭需要饲养一年多后才能得到10心（抚摸小游戏是关键哦）。

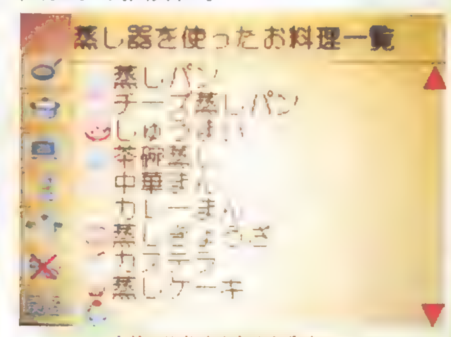
与**アリサ**对话后比赛开始，将第一名计3P，第二名计2P，第三名计1P，第四名不计点，多次参赛可累计点数，比赛结束后便以所得点数作为评判标准并授予参赛鸭子新的头衔。注：如果参赛动物的好感度为特殊数值则得到特殊称号，特殊称号为终生授予的称号，以后无论获得什么名次均不会影响称号的取得。

称号	点数
天翼の究极神	15P
地翼の最高神	14P
红翼の鬼神	13P
有翼の神	12P
全能の大天使	11P
梦幻の天使	10P
畏敬の仙人	9P
双头の勇者	8P
流离の贤者	7P
刹那の老练者	6P
翡翠の熟练者	5P
谜の超上级者	4P
钢铁の上级者	3P
努力の中级者	2P
背伸びの弱者	1P
腰抜けの最弱者	0P

特殊称号	好感度
久远の救世主	999
大空の皇帝	888
自由の大帝	789
幸运の女神	777
深绿の霸者	666
爆炎の羽根	555
狂气の凶器	444
白夜の丽人	345
白银の骑士	333
精灵の使者	256
冰河の黄昏	123
暴走の使徒	111
妖しの巨体	99
红の贵人	77
谜の使者	1

春22日	料理祭	AM10:00-PM6:00	海滨会场

取得厨房后可以自制料理，而展现手艺的机会便是这一年一度的料理祭：早上10-12点之间进入会场领取参赛题目，下午0-6点之间带着做好的料理进入会场交给镇长后即可开始评选。第一年没有厨房厨具故无法参赛，正式比赛从第二年开始即锅料理。在男生版中存在bug，当料理祭夺得某一个项目的冠军后下一年便自动使用该料理参赛，结果当然是由于不切题而取消参赛资格。赢得比赛的关键在于回复值，参考料理恢复值得出如下推荐料理。



↑料理恢复值越高越容易获胜

游戏年数	参赛题目	推荐料理
1	平底锅	焼きそば/オムライス
2	锅	リラックスティー/虹カレー
3	搅拌机	かなりちからでーる/ミックスジュース
4	烤箱	チョコレートケーキ/アップルパイ
5	蒸屉	かぼちゃプリン/蒸しケーキ
6	不使用道具	アイスクリーム/エリ草
7	咖喱	究极のカレー/至高のカレー

新作出得太快，玩到喷血还玩不完，而且还要学习，我有分身术该多好啊！（严超）
男，18，福州市环保路13号，350001

夏1日	入海祭	AM10:00-PM6:00	海滨会场

春30日**アイン**会来到牧场并邀请主角第二天去参加他的海之家开幕典礼。第二天如约来到会场与之对话便可品尝他的拿手料理：野菜**いため**。非常美味哦，而且从今天起的一个月，**アイン**都会在海之家欢迎各位的光临，他那充满异国风情的料理可是自家厨房所无法做出的。

海の屋台（アイン）
9:30AM-5:00PM（夏天晴天开放）

アイテム名	中文名	价格	恢复值
水	水	0G	+1/-0
きとうもろこし	烤玉米	250G	+20/-3
スパゲツテイ	意大利面	300G	+40/-5
ピザ	匹萨	250G	+30/-3
かき冰	刨冰	300G	+1/-20

夏7日	赛鸡祭	AM10:00-PM6:00	海滨会场

与赛鸭祭相同，只是把鸭换成了鸡。

夏20日	赛牛祭	AM10:00-PM6:00	海滨会场

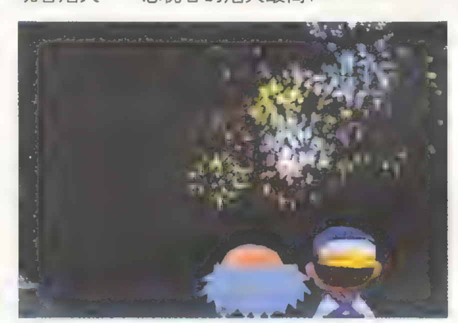
与赛鸡赛鸭类似，但相较而言，赛牛和秋天的赛羊要容易一些，因为牛羊的好感度远比鸡鸭容易提高。**アリサ**的哥哥**ミック**在前一日会登门拜访先领走需要参赛的牛，注意：未完全长大、生病中、怀孕中的牛均无法参赛。牛羊比赛同样用point（P）来计算胜利点数，核算方法与鸡鸭相同，比赛结束后可根据已取得的点数得到牛的头衔，同样如果参赛中的牛羊正好处于特殊好感度值时得到特殊称号。

称号	点数
星牛の究极神	15P
天牛の最高神	14P
冥牛の鬼神	13P
魔牛の神	12P
妖精牛の大天使	11P
地上牛の天使	10P
金刚石の仙人	9P
钢玉の勇者	8P
黄玉の贤者	7P
石英の老练者	6P
正长石の熟练者	5P
磷灰石の超上级者	4P
萤石の上级者	3P
方解石の中级者	2P
石膏の弱者	1P
滑石の最弱者	0P

特殊称号	好感度
永劫の救世	999
天空の皇帝	888
畏敬の大帝	789
欢喜の女神	777
深渊の霸者	666
爆雷の羽根	555
太古の凶器	444
妖炎の丽人	345
白金の骑士	333
月光の使者	256
冬の黄昏	123
灰色の使徒	111
复醒の巨体	99
幻惑の贵人	77
とまどいの使者	1

夏24日	烟火大会	PM6:00-AM9:00	海滨会场

由著名的花火艺人**ケサラ**与**バサラ**两兄弟主办的烟火大会，所有的恋爱对象均会来参加（联机后矿石镇的恋爱对象也会前来），与绿心以上的恋爱对象对话后可邀请其共同观赏烟火，如果均无法邀请或均放弃邀请，则是与两位大叔一同观看烟火……忘忧谷的烟火最高！


↑3D画面中可以看到美丽的烟火


↑本作取消赛马祭实在很可惜

玩家们，真心希望我们在游戏的世界里相遇，相识。（王丁政）
男，20，吉林省吉林市东北电力大学270#，132012

爱情攻略之牧场MM版



グスタ

生日：春3日

喜好：热牛奶（+800）、腌萝卜（+500），花（+300）

出现地点：龟池旁，晚上去酒吧，火曜日待在风车地

人物评价：浪漫主义色彩浓重的人，其实挺年轻的一个人，偏偏留起长发长须让人感觉……初期他是较难追求的一位，因为只有料理才能打动他的心，没有厨房的日子就送给他路边的野花吧。**グスタ**曾有过很长的旅途生活，见多识广，家中（帐篷）摆着祖先们历代传承的各种乐器。“我的祖先都是御用吟游诗人……”他以他的家族为傲，并用自己的心感受大自然所带来的音乐。

グスタ（诞生日：春3日）																				
结婚前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	火曜日	家		农									家							
雨	火以外	家		池									酒					家		

注：家——**グスタ**宅　酒——Bar　池——自由人区　农——农场区域

…… 爱情事件 ……

黑心事件：

爱情度0～

条件：与之先相识

时间：9：00-16：00

日期：非火曜日

地点：自由人区域

天气：晴

选项：[**忙しいからエンリョます**]——**グスタ**爱情度-1000

[**うん，するする**]→进入下一选项

→[当然**持ってる**]——**グスタ**爱情度+3000

[特**にないかな**]——**グスタ**爱情度-2000

紫心事件：

爱情度：10000～

条件：已发生黑心事件且选择无误

时间：6：00-8：00

日期：非节日

地点：牧场自宅前

天气：晴

选项：[**エンリョしときます**]——**グスタ**爱情度-1000

[**うん，**行**こう**]→进入下一选项

→[浮**かんできてるかも**]——**グスタ**爱情度+3000

[**まったく**浮**かばない**]——**グスタ**爱情度-2000

蓝心事件（本事件在紫心时也可发生）

爱情度：20000～

条件：已发生紫心事件且选择无误

时间：19：00-22：00

日期：非火曜日、水曜日

地点：回主角牧场区域

天气：晴

选项：[**もう**休**むので**……]——**グスタ**爱情度-2000

[**いいね，**行**こう**]——**グスタ**爱情度+3000

黄心事件：

爱情度：40000～

条件：已发生前三个事件且选择均无误

时间：6：00-8：00，23：00-24：00（火曜日为19：00-24：00）

地点：**グスタ**的家

日期：无

天气：无

选项：[**ひみつです**]——**グスタ**爱情度-2000

[**いいですよ**]——**グスタ**爱情度+3000

愿大家都能在这4年1度的世界杯期间拥有快乐的不眠之夜。（骆仕铠）
男，15，吉林省吉林市丰满区华山路1号楼3单元5楼31号，132013



NDS	任天堂	2006.07.27
	SPG	1-4人/4800日元
马里奥篮球3on3		512MB

文、责/剑纹



基本操作

·触笔模式·



触摸操作的基本模式是使用十字键控制角色移动，使用触摸屏让角色做出各种动作。这些动作设计形象，很容易记住。比如点击触摸屏做出拍球动作；由下向上滑动触摸屏，做出投篮动作等。

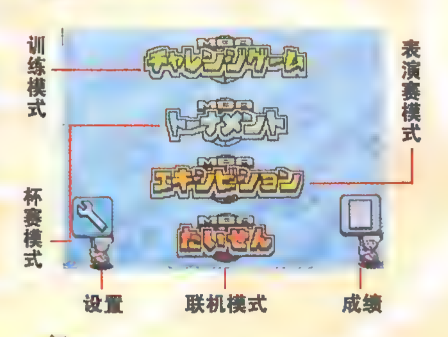
·按键模式·



进攻		防守	
B	运球	B	断球（投掷道具）
B按住	蓄力投篮	B按住	蓄力防守
X	投篮	X	跳跃
↑+X	扣篮	X后X	空中旋转攻击
Y、A	传球	X后↓+B	下落攻击
		L、R	换人
		Y、A	左右跨步



菜单详解





训练模式

·进攻操作·

运球：分别点击屏幕4个位置，在30秒钟内完成。

护球：运球躲避瓦里奥抢球，在20秒钟内不被抢走。

投篮：由下向上滑动，投进3个球完成训练。

蓄力投篮：按住触摸屏蓄力，当马里奥发光时向上滑动投篮，投进3个球完成训练。

传球：沿队友方向滑动，完成5次传球完成训练。

跑动运球：按方向键跑动，点击触摸屏运球，在1分钟内完成地面问号。

快速转向：点击屏幕某处，然后按相应方向，完成8次转向训练。

扣篮：运球到篮筐下绿色区域，由下向上滑动，完成3次扣篮。

·进攻操作2·

躲避对手蓄力投篮:作出蓄力投篮动作，当对手靠近时晃开，蓄力成功时投篮。

补篮：球在篮筐上颠动时，跑到篮筐下方绿色区域，由下向上滑动进行补篮。

蓄币扣篮：跑到篮筐下，由下向上滑动触摸屏两次，在空中蓄金币，下滑触摸屏扣篮。

过人：运球到对手前，由上向下滑动触摸屏，然后看准对手空隙向相应位置滑动，即可做出过人动作。

跳跃传球：按住L键，在触摸屏上向队友方向滑动，即可跳跃传球。



·防守操作2·

地面断球：正对对手时，跑到对手面前，在触摸屏上由上向下滑动，进行抢球。

空中断球：对手蓄力投篮时，当他蓄力完成投篮瞬间向上滑动，跳起空中抢球。

空中旋转攻击：当对手跳起扣篮时，向上滑动两次，做出旋转攻击动作阻止他的扣篮。

道具攻击：在场地问号处得到绿龟壳，扔向运球的对手阻止他的运球。

换人：按L键进行换人。



·防守操作2·

蓄力防守：按住触摸屏跟随对手移动，防住对手进攻。

蓄力防守断球：蓄力防守对手进攻，在防守框变成红色时，下滑断球。

下落攻击:跑到对手前，跳起后下滑触摸屏，落下攻击对手。

转身断球：面对对手时，根据对手控球位置，向左或向右滑动，转身到控球位置下滑断球。

篮板球：在自己篮筐下跳起抓球。

·必杀技练习·

在下屏拖动角色到篮筐中，这时会看到上屏角色头像旁有一个符号，这就是必杀技指令，即角色对应的必杀技发动图形。根据图形滑动顺序，快速点击屏幕即可发动威力强大的必杀技投篮。



·100个金币游戏·

地点	玩法	时间	目标
城堡	运球获得金币	0:45:00	100个金币
沙滩	躲避木桩运球获得金币	0:55:00	100个金币
彩虹	躲避怪物运球获得金币	1:00:00	100个金币

*在限定时间内完成前两个地点，追加第三个地点。

杯赛模式



杯赛模式共有4个赛事，完成一个后才能进入下一个，完成屏幕显示的3个后开启第4个。它们分别是：蘑菇杯、花朵杯、星星杯、彩虹杯。每个杯塞要进行3场比赛，淘汰制上升排名。领先对手200分获胜取得金杯，领先对手100分获胜取得银杯。完成普通模式(Normal)后自动开启困难模式(Hard)。



表演赛模式

表演赛几乎是所有体育项目都有的特殊赛事，比较像练习赛，可以自由选择比赛规则。它的成绩一般不列入正规比赛排名，只是用来切磋技术和表演性质的比赛。

比赛规则设置：

比赛时间：5种选择

比赛场数：2、4（场）

记分模式：游戏记分、常规记分

游戏难度：1~6





全道具说明

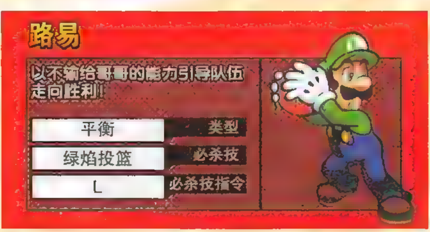
- 金币：得分道具，1个代表1分。
- 红币：得分道具，1个相当于10个金币。
- 蘑菇：一段时间内速度提升。
- 毒菇：一段时间内速度降低。
- 星星：一段时间内无敌。
- 闪电：除自己外，其他人全部摔倒。
- 紫币：赌场专用，开启摇奖机。
- 问号：踩到上面会摔倒。
- 香蕉皮：和问号相同，踩到上面会摔倒。
- 炸弹：大范围爆炸，炸倒范围内的所有人。
- 绿龟壳：投掷攻击道具,直线攻击可以反弹。
- 红龟壳：带追尾效果的投掷供给道具。
- 刺龟壳：威力最大，带追尾效果和爆炸效果。



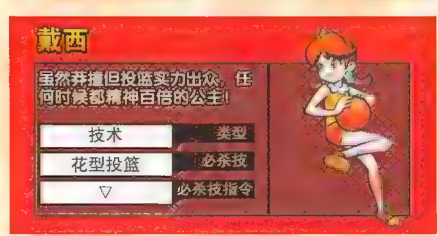
角色能力说明

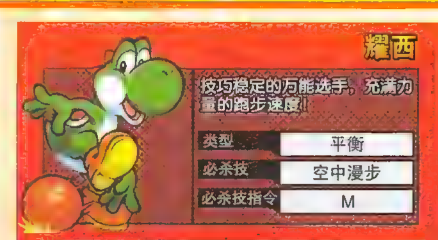
游戏中角色分为多种类型，有各项平衡性都好的“平衡”角色，有速度见长的“速度”角色，有以力量见长的“力量”角色，有擅长动作技巧的“技巧”角色，还有动作很具个性的“杂耍”角色。











耀西

技巧稳定的万能选手，充满力量的跑步速度！

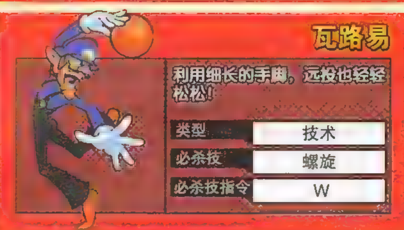
类型	平衡
必杀技	空中漫步
必杀技指令	M

瓦里奥

用充满力量的强悍技巧将对手的队伍打垮！

类型	力量
必杀技	“让开让开”
必杀技指令	W





瓦路易

利用细长的手脚，远投也轻轻松松！

类型	技术
必杀技	螺旋
必杀技指令	W



金刚

利用豪快的扣篮，强劲的断球，把对手击飞的能量型选手。

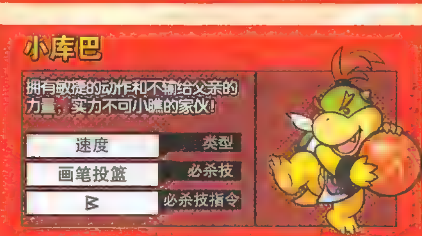
类型	力量
必杀技	拉丁手鼓灌篮
必杀技指令	M



迪迪

利用细小的身躯具有的速度玩弄对手！

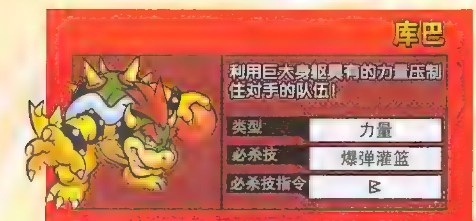
类型	速度
必杀技	喷气灌篮
必杀技指令	M



小库巴

拥有敏捷的动作和不输给父亲的力量，实力不可小瞧的家伙！

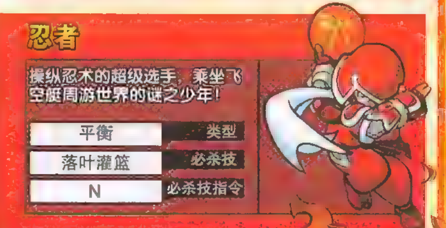
类型	速度
必杀技	画笔投篮
必杀技指令	B



库巴

利用巨大身躯具有的力量压制住对手的队伍！

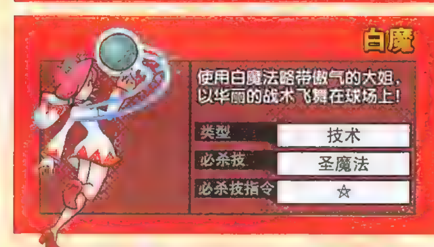
类型	力量
必杀技	爆弹灌篮
必杀技指令	B



忍者

操纵忍术的超级选手，乘坐飞空艇周游世界的谜之少年！

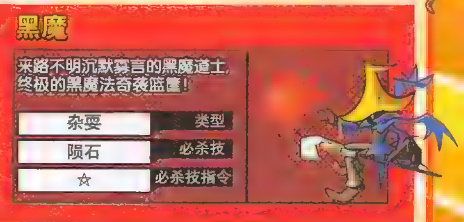
类型	平衡
必杀技	落叶灌篮
必杀技指令	N



白魔

使用白魔法略带傲气的大姐，以华丽的战术飞舞在球场上！

类型	技术
必杀技	圣魔法
必杀技指令	☆



黑魔

来路不明沉默寡言的黑魔道士，终极的黑魔法奇袭篮筐！

类型	杂耍
必杀技	陨石
必杀技指令	☆



莫古利

FF世界杯的吉祥物，这次也参加了马里奥篮球。

类型	杂耍
必杀技	莫古利之舞
必杀技指令	M



仙人掌

用超高速在球场上驰骋，在蘑菇王国也放出针千本吗？

类型	速度
必杀技	针千本
必杀技指令	Z

其他角色说明

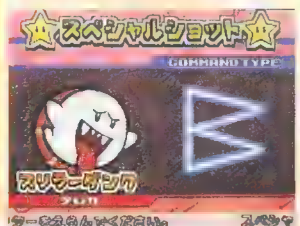
除了上面介绍的马里奥主要队员和SQUARE战队，游戏中还有其他5个次要角色。这些角色各有各的特点，实力同样不能小窥。根据角色不同能力进行3人队伍的组合是比赛获胜的关键，这些隐藏角色的获得方法参看文章最后的隐藏人物获得方法章节。



▲飞乌龟是最容易获得的隐藏人物,所以它的能力也比较一般。



▲母猴子和迪迪相似，以速度见长,她的必杀技发动简单。



▲幽灵的获得方式比较困难，它的必杀技分身投篮非常有魄力。



▲母耀西博多的能力比较像耀西，并且她的必杀技也非常可爱。



▲飞小子是库巴军团的士兵,他的获得方式非常难,必杀技非常强悍。

场地说明



蘑菇杯

普通场地：对电脑的最简单的场地，但是却较常用的场地。

热带沙滩：海边的椰子树沙滩，比赛还剩1分钟内会有炮船向场地内发射炮弹。

鸡岛要塞：碰到场地中飞来飞去的小鸡可增加金币。

夕阳沙滩：[illegible]300分积点。



花朵杯

金刚木筏：移动在原始森林河流中的木筏，这个场地没有太特殊的地方，唯一需要注意的是比赛快结束时有木桶不停地滚动。

幽灵鬼屋：空中漂浮的幽灵会抓住篮球，[illegible]回篮球。

神奇花园：食人花[illegible]，所以在这个场地就不要扣篮了。



星星杯

炸弹工厂：场地中有很多炸弹人，但是它们不会爆炸，可以用来当做武器。
老虎机场：获得地上的硬币，然后得分的话可以开启老虎机。
库巴城堡：注意地上冒出的火焰，后期还有会喷作的大火球。
埃及沙漠：开启方式是在老虎机场地领先对手600分获胜。场地中间会出现龙卷风。



彩虹杯

滑冰场地：在冰面跑动会产生滑动惯性，同时也能得到冰块，可以用把人冻住。
海底场地：队员的动作都变慢了，同时中途会遇到食人鱼，鲨鱼基本可以无视。
海盗船上：场外火炮发过来地面被击，船两边会用船可攻击，难度很高的场地。
飞空城堡：相当于飞在天上的普通场地，不过对手实力非常强悍。





隐藏内容

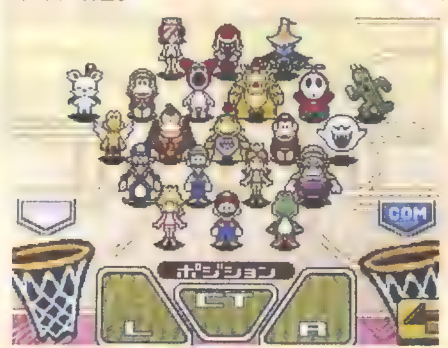
人物	开启方式	所需难度	人物	开启方式	所需难度
飞乌龟	蘑菇杯获得金杯	普通	白魔	彩虹杯获得银杯	普通
母猴子	花朵杯获得铜杯	普通	黑魔	彩虹杯获得金杯	普通
库巴	星星杯获得铜杯	普通	博多	蘑菇杯获得金杯	困难
莫古利	星星杯获得银杯	普通	幽灵	花朵杯获得铜杯	困难
忍者	彩虹杯获得铜杯	普通	飞小子	星星杯获得铜杯	困难
仙人掌	在星星杯中开启的第四个场地埃及沙漠地区。进入杯赛模式，有个绿色长刺的家伙在沙子中出现，在它上面拍打它，获胜后即可获得。				



换装系统

说明：选择人物时，用触笔拖动人物时按方向键（上下左右），拖动到篮筐后会选择不同的服饰和颜色。

人物	条件
碧奇	完成蘑菇杯获得银杯
戴西	完成花朵杯获得银杯
飞小子	完成困难模式星星杯获得银杯
忍者	完成困难模式彩虹杯获得银杯
白魔	完成困难模式彩虹杯获得金杯
耀西	完成困难模式花朵杯获得银杯







本作改编自近两年非常热门的少年漫画，连载进度也到了200多话，根据《死神》改编的游戏已经在多个平台上推出，PSP版已经发售了三作，不过第三作和第一作之间的差距真是很难想象的。由于漫画进度的原因，《死神》的第一作可以说是人数最少的3D格斗游戏，在游戏中只能使用一护、雨龙、茶渡等在空座町活跃的角色们，大概是开发游戏的时候阿散井等人都还没出现，不过这也只能说明厂商有些操之过急，结果落下个这种名分。第二作的登场人物比第一作要多一些，在系统上也略有较大的改善，至少相比起前作打起来要有意思多了。第三作的故事背景是露基亚被带回尸魂界到蓝染叛变，在这之前，由于护庭十三队的登场，在游戏中人物方面又丰富不少，算上隐藏角色的话已经有33人的华丽阵容了。游戏中不少系统都是为了忠于原作动漫，几乎没有3D格斗的严谨性，对于这种FANS向的作品，我们也不用深究这些了。



操作介绍

基础操作	
方向键←/→	控制角色前后移动
方向键↑/↓	控制角色轴向移动
△键	跳跃
□键	灵压解放
×键	轻攻击
○键	重攻击
L键	使用援护

特殊操作	
灵压前冲	按两次□键
空中前冲	跳起后按△键
灵压奥义1	按□键后立即按×键
灵压奥义2	按□键后立即按○键
觉悟状态	按□键后立即按△键
灵压增强	按住□键后点击△键

名词解释

体力槽

死神体力槽是分为两段的，在一场战斗中，第一段体力槽被打掉后会换上第二槽。在对局中只是临时暂停，而不是重新开始一局，对手的体力也不会恢复。

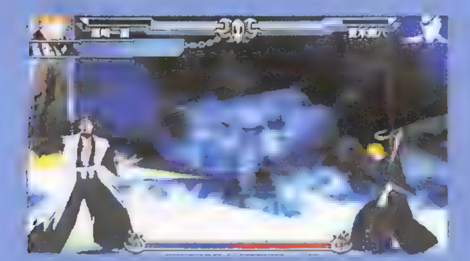
灵压槽

灵压槽是这个系列重要的系统，双方共用一条灵压槽，蓝色为我方当前灵压，红色为对手当前灵压。我方的灵压增长时对方的灵压就相对减少，反之同理。灵压槽主要影响以下几点：1、灵压比对手高的时候，攻击力会提高，相对的灵压奥义攻击力也会提高，反之则减少。2、灵压比对手高的时候，灵压解放的范围也会变大。3、当灵压槽全满的时候，灵压奥义不能防御。通过用灵压解放击中对手，使用灵压增强，直接攻击对手可以提升灵压值。



灵压解放

通过按□使灵压解放，灵压解放时会出现一个范围，被灵压解放范围攻击到的对手会短时间进入防御崩溃状态，并且自己的灵压值会上升。相反在对方进行灵压解放的时候可以用攻击打破，这时攻击方的灵压会上升，而被攻击方的灵压不但会下降，还会进入短暂的硬直



状态。利用灵压解放来增加自己的灵压是一个极为常用的手段。

灵压增强

在放出灵压解放后，连点△键可以使灵压范围慢慢扩大，同时灵压值也会慢慢增长，但使用这种方法增加灵压，很容易被对手用攻击中断，一般AI常用的积攒灵压方法，不过AI那连击速度比不了啊。



灵压前冲

按两次□键后就可以使用灵压前冲。灵压前冲可以抵消一些HIT数少的飞行道具，而且还常用来冲破对方的灵压解放，进行反击。

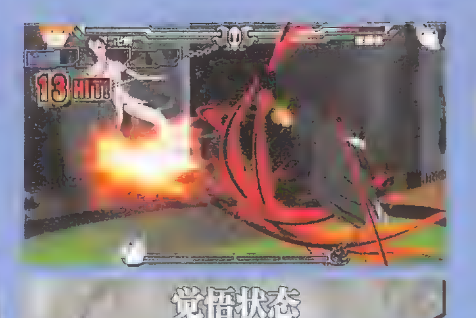
拼刀

双方同时使用灵压前冲的时候，撞在一起就会发生拼刀。在这个时候通过连打按键来进行拼刀对抗，拼刀胜出的一方会把对方弹出很远。



灵压奥义

就是常说的必杀技，消耗大量的灵压，根据灵压值来决定攻击力。灵压值最大的时候灵压奥义不能防御，但灵压值最小的时候也可以使用灵压奥义，不过威力就差很多了。此外，灵压较高的时候发动灵压奥义的瞬间背景较暗。



觉悟状态

在只剩最后一条体力，并且体力槽为红色的时候，按□键后立即按△键发动。进入觉悟状态有以下几个特点：1、灵压解放范围变大；2、灵压的颜色为红色；3、灵压缓缓上升；4、发动觉悟状态的角色不能防御任何攻击。此外，如果双方都发动了觉悟状态，那么灵压都不会慢慢增长。

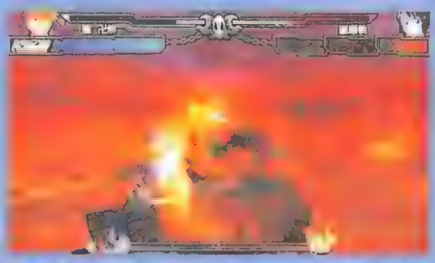


相杀

双方的攻击同时撞到一起的时候，就会发生相杀。相杀后双方的攻击都会无效。一般发生相杀后都会用出招较快的招数来争取到攻击机会。

援护

在选择主要参战角色后还可以选择援护角色，援护角色一般是占3个援护格，但在SOUL ROAD模式中通过提升信赖度从而使所占援护个数减少，这样就可以多带其他援护角色了。援护角色的信赖度越高，战斗时提升援护槽的速度就越快。援护攻击各有各的效果，在战斗中应该好好利用。另外，发动援护的时候会抵消一切灵压奥义以外的攻击，这一点也是很关键的。

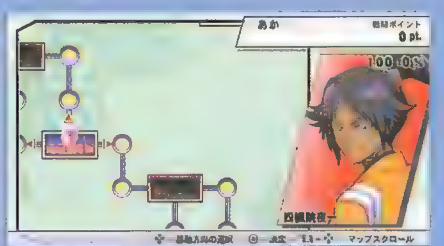




模式介绍

SOUL ROAD

这是一个培养信赖度的模式，信赖度提高到一定程度时，该人物作为援护时所占的槽会减少，援护槽的增长速度也会提升，此外在信赖度达到100%的时候每个可参战的人物都会有隐藏服装。在SOUL ROAD模式中，玩家要选择一名角色和援护角色（根据占用援护槽的多少决定可以带几个），通过在地图上移动，找对手战斗来提升信赖度。在地图上红色边框代表走到那里后会和对手战斗，蓝色边框代表走到那里后会遇到自己所带的援护角色。每场战斗过后都会获得战斗点数，如果是带特殊条件的战斗，得到的点数会更多一些，移动到蓝色边框的地点后，获得的战斗点数会折算成信赖度加给自己选择的援护角色，这也是提升信赖度的最基本方法。除此之外，在平时战斗后或是移动到蓝色区域时，有时会出现和援护角色的对话，这时有3个回答的选项，这些问题需要玩家对剧情和人物





的性格有一个大致的了解，如果选择正确也是会提升信赖度的。

MISSION BATTLE

每一个战斗都有一个特殊条件，达到后才可以通过。STORY MISSION是动画的原剧情流程，每场战斗都是固定角色参战，在中间还会有分支路线（在下面介绍）。FREE MISSION虽然还是按一般流程，但人物方面玩家自己可以随意选用。

以下是全20场战斗特殊条件及进入分支的条件：

注：括号中为援护角色

#01.Nice to meet you,I will beat you

参战人物：黑崎一护VS阿散井恋次

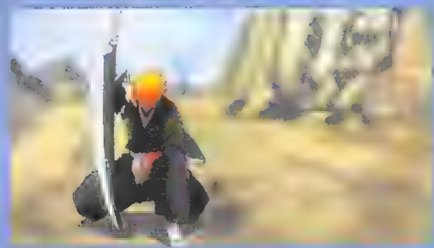
通过条件：在一行体力的情况下打败恋次

#02.THE BLADE AND ME

参战人物：黑崎一护VS浦原喜助

通过条件：用灵压奥义解决对手。

进入#03条件：保持两行体力击败对手，不满足条件的时候进入#04。



#03.血雨

参战人物：黑崎一护VS市丸银

通过条件：对手攻击力高，直接击败对手。

#04.Cause For Confront

参战人物：黑崎一护VS阿散井恋次

通过条件：在觉悟状态下击倒对手。

进入#05条件：击倒对手时，灵压比对手要高，不满足条件时进入#07。

#05.Split Under The Red Stalk

参战人物：吉良井鹤VS雏森桃

通过条件：对手带有灵压恢复效果，直接击败即可。

#06.Insanity & Genius

参战人物：石田雨龙VS涅 玛由利

通过条件：在我方体力不断下降的情况下击倒对手。



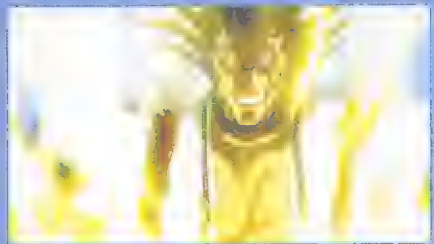
#07.THE UNDEAD

参战人物：黑崎一护（斩月）VS更木剑八

通过条件：对手带有硬体效果,直接击败即可。

进入#08条件：在援护效果中击败对手，不满足条件时直接进入#10。

要点提示：剑八的硬体很强，重攻击也无法击倒他。不过，利用灵压解放可以短时间让他失去硬体效果，此外，多用援护辅助。



#08.The True Will

参战人物：日番谷冬狮郎VS雏森桃

通过条件：利用灵压解放，使我方灵压全满。

#09.Creeping Limit

参战人物：日番谷冬狮郎VS市丸银

通过条件：用灵压奥义解决。

#10.Remanant

参战人物： 黑崎一护VS朽木白哉

通过条件： 对手灵压解放范围较大，直接击败即可。

进入#11条件： 保持两行体力击败对手，不满足条件时直接进入#14。



#11.The Supernal Tag

参战人物： 四枫院夜一VS朽木白哉

通过条件： 生存60秒，60秒内攻击敌人无效。

#12.Blazing Souls

参战人物： 阿散井恋次 万解VS朽木白哉

通过条件： 对手带有灵压恢复效果，直接击败即可。

#13.Only Mercifully

参战人物： 更木剑八VS泊村左阵

通过条件： 对手带有体力恢复效果，直接击败即可。

#14.BlackMoon Rizing

参战人物： 黑崎一护 万解VS朽木白哉

通过条件： 轻攻击无效的情况下击败对手。

进入#15条件： 短时间内击败对手，不满足条件时直接进入#17。



#15.LONG WAY TO SAY GOODBYE

参战人物： 四枫院夜一VS碎蜂

通过条件： 中蜂纹华状态中击败对手。

#16.Welcome to Purgatory

参战人物： 浮竹十四郎（京乐春水）VS山本元柳斋重国

通过条件： 使用三次援护攻击后才可以击败对手，或者直接用援护攻击击败对手。

#17.BLACK & WIHTE

参战人物： 黑崎一护 万解VS朽木白哉 万解

通过条件： 双方都在觉悟状态，直接击倒对手。

进入#18条件： 完成之前所有的分支任务，不满足条件时直接进入#20。



#18.Behind Me,Behind You

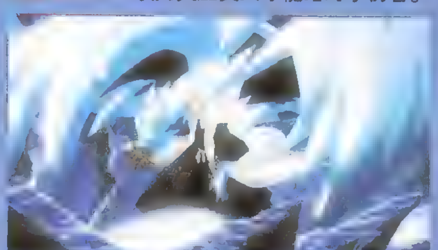
参战人物： 松本乱菊VS吉良井鹤

通过条件： 在行动缓慢的状态下击倒对手。

#19.end of hypnosis

参战人物： 日番谷冬狮郎 万解VS蓝染

通过条件： 必须用灵压奥义才能给对手伤害。



#20.The United Front

参战人物： 黑崎一护 万解（恋次）VS蓝染

通过条件： 必须发动援护后攻击才有效。

#06通过后得到石田雨龙散灵手套解放形态；#12通过后得到恋次万解形态；#17通过后得到白哉万解形态；#19通过后得到日番谷万解形态。

以上20个任务全部通过后会增加**カラクラヒーローズ マッハ**模式，通过后得到破面乌尔奇奥拉。



VS CPU

在VS CPU模式中共有三种战斗模式，分别是时间模式、生存模式和自由对战模式。GROUP是可以选择援护的组队战，SINGLE是不能选择援护的单人战。时间模式中用部分角色可以打出隐藏人物，生存模式10连胜后会出现EX生存模式。



时间模式隐藏人物获得一览：

注：左方为使用角色，右方为出现的隐藏角色。SINGLE和GROUP都可以打出，练多少次都可以

朽木露基亚→死神 露基亚

浮竹十四郎→京乐春水

京乐春水→伊势七绪

山本元柳斋重国→泊村左阵

涅 玛由利→涅 尼姆

泊村左阵→桧佐木修兵

更木剑八→草鹿八千留

浦原商店

ITEM SHOP中可以购买游戏中的声音欣赏模式、CG、卡片和系统声音。还可以购买援护角色和对战场地。CARD MODE中通过输入卡片上的密码能获得游戏中的点数，还可以查看卡包中的卡片。SOUND MODE可以欣赏已经购买过的各种声音。GALLERY MODE可以查看购买到的CG。MOVIE MODE收录了任务模式中的过场动画，可以随时观看。





天外魔境 第四の黙示録

PSP | HUDSON | 2006.07.13
RPG | 1人/5040日元
天外魔境 第四默示录 | 768K

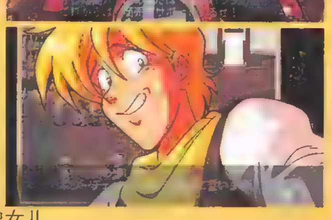
接上期

菲尼克斯

获得道具：つぼみの衣装、黄ピ－スX2、赤い靴

都来跟着雷神一行人来到了亚利桑那州的拉斯维加斯，提出要将这个荒凉的地方建设成繁荣的城市，就告别了雷神。一行人穿过大峡谷来到了菲尼克斯，这里有一户人家收到了署名是D的预告函，说当天晚上要把这家的女儿卡莲变成D的同类，卡莲的父亲认为D代表吸血鬼，请求雷神等人保护女儿。





天色尚早，雷神等人在菲尼克斯到处逛了一下，在酒馆里遇到了软弱的保安官切利被克林顿兄弟欺负，赏金榜头号人物ACE赶走了他们，切利害怕受到报复，自己又不敢去克林顿兄弟作为据点的墓碑镇侦查。

夜色降临，雷神等人在卡莲的房间一直等到两点钟，窗外跳进的蒙面胖子将一些东西塞入卡莲口中，卡莲瞬间变成了大胖子，原来预告函上的D并不是代表吸血鬼，而是代表胖子，发预告函的人想让尽量多的人都变成胖子。联想到克林顿兄弟都是胖子，也许事情跟他们有关。

行动要点

拜访大峡谷中的赤之民首长得到スカイウォーカーの神、アメプラッバーの神、ミシヨンの神

▼

在菲尼克斯猎人协会可以用毛皮和羽毛制作B的子供服、用牙和クリスタル制作白银のダガー

▼

前往菲尼克斯右上的酒馆

▼

等到夜晚进入卡莲的房间



墓碑镇

获得道具：黄ピ－ス、豚颜のカギ

天亮之后雷神四人去了墓碑镇，这里只有体重100公斤以上的人才能进入，克林顿兄弟把守着大门口的体重计，想到昨天雷神等人也在酒馆看到他们出丑，决定教训一下四人，可惜他们还是实力不济。雷神帮助在酒馆里帮助受欺负的琳达逃了出来，琳达把伪装胖子用的服装送给了大家，穿上这件衣服后能打开自动门。在墓碑镇的城堡顶层，大家见到了自称城堡主人的阿佩蒂，她表面上好心招待众人免费享用世界各地的珍馐美味，实际上也是暗黑教团的干部，并策划干掉ACE和雷神一行人。

大家把这个消息告诉了保安官切利，克林顿兄弟里最小的比利来向切利发挑战书，要求在OK牧场决斗。比利不齿两个哥哥使用阴招，为了公平决斗，他提醒大家小心草堆里的地雷。琳达为了查清楚卡莲突然变胖的原因，在阿佩蒂的城堡里发现了工厂，那里的食物能使人突然变胖，这是阿佩蒂的阴谋。

胆小的切利还没有走到决斗地点就开溜了，ACE随后出现，以伪装服装为代价参与决斗。克林顿兄弟战败后，比利想要找阿佩蒂问清楚所有的真相，雷神等人尾随他来到了阿佩蒂的城堡。阿佩蒂的目的是把全美国的人当作家畜一样养肥，然后做成罐头给某人，众人合力挫败了她的阴谋。

ACE把保安官徽章交给了比利，让他接任保安官的工作，这时大家才发现ACE就是切利。送别ACE之后，墓碑镇在巨大的冲击之下整个消失，梦见再次看到不可思议的景象。比利把东边蝙蝠洞窟的钥匙给了雷神，助他们前往休斯顿。

行动要点

- 前往左下方的墓碑镇
- ▼
- 打败克林顿兄弟
- ▼
- 前往酒馆，帮助琳达逃离，得到スモウスーツ
- ▼
- 装备スモウスーツ进入上方的自动门
- ▼
- 来到城堡顶层，剧情后前往4层右边门口
- ▼
- 回到菲尼克斯的保安官办公室，剧情后与切利对话，再次前往墓碑镇
- ▼
- 在OK牧场打败克林顿兄弟
- ▼
- 前往城堡顶层，打败阿佩蒂，梦见学会奥义冰雷
- ▼
- 前往火之神殿，雷神学会奥义灵光波
- ▼
- 前往蝙蝠洞窟

移动要塞阿拉莫

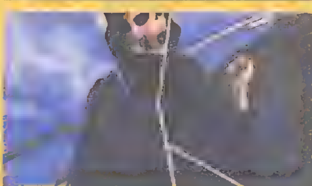
穿过蝙蝠洞窟后，雷神和梦见遇到了儿时的玩伴马克，他邀请大家去移动要塞阿拉莫做客。阿拉莫是以卡斯塔将军为首的秘密组织太阳十字军的据点，他们与暗黑教团战斗着，为美国争取自由。见过卡斯塔将军之后，马克带大家在阿拉莫中参观了一遍，在机械室里的是M博士，他是个奇怪的老头，也是阿拉莫的制造者。

第二天一早，马克就失踪了，他听说大总统要去达拉斯，就打算劝说大总统阻止骷髅计划，但是他还不知道，大总统已经被魔物取代了，结果被死神幻化成的大总统袭击，生命危在旦夕。M博士说被死神的镰刀弄伤的人唯有死路一条，只有墨西哥的炎之龙舌兰能解除死神的咒缚，梦见留在阿拉莫陪伴马克，卡斯塔将军把其他人送到了墨西哥的国境边。

行动要点

- 参观阿拉莫的各个房间
- ▼
- 拜访东面的赤之民酋长得到ミナスローの种





埃尔帕索

在边境城市埃尔帕索，雷神一行人结识了鲍博，他是来自牙买加的雪橇运动的爱好者，说到炎之龙舌兰，鲍博告诉大



家他从来没有听说过这种东西。大家离开埃尔帕索的时候，看到几个奇怪的孩子向着鲍博家走去，便尾随他们去了鲍博家里。几个孩子原本都是跑步好手，但是却告诉鲍博要放弃雪橇运动，在气温40度的天气里，孩子们的手像死人一样冰冷，鲍博请雷神帮助调查事情的真相。大家很快发现鲍博身手不凡，他说自己以前是牙买加最强的格斗家，但是由于身体里栖息的魔物，被赶出了祖国，具体的事情他不愿意多谈。

墨西哥市

获得道具：トゲ刺しの靴、黄ピース

一进入墨西哥市，夕能就发现到处弥漫着死人的气味，这里的博物馆馆长罗梅洛是个博学的人，他推测这里的人们都被变成了僵尸，至于炎之龙舌兰，连罗梅洛都没有听说过。此外馆长还发现每到夜晚，就有很多裹着黑布的人进出教会，他把从教会里捡到的黑布给了雷神，希望他们能去调查。

夜晚降临，雷神等人也裹上黑布混进教会，目睹了教会里举行的仪式。主持仪式的是一个女人，她吻了祭台上的孩子，然后挖出了他的心脏，把他变成了僵尸。女人察觉到雷神等人不是他们的同族，便指示手下对他们发起攻击，四人失去了知觉。

等到四人清醒时已经是第二天早晨了，好在大家都还有心跳，没有变成僵尸。大家把看到的事实告诉了罗梅洛，他建议雷神去瓦哈卡村调查，也许能够找到线索。

瓦哈卡村

获得道具：稻妻アーマー、黄ピースX2、森のチョッキ、兽王の斧、グットス丸S、山蝶ポンチョ、スターライトX2

瓦哈卡村正在进行死者之日的祭祀，孩子们戴着鬼面具围着篝火起舞，但是禅刚发现其中混有真的僵尸，孩子们吓得四散逃窜。前一天晚上在教会见过的暗之魔导师在鲍博面前播放了一段音乐，唤醒了他体内栖息的魔物，凶暴的魔物驱使鲍博打倒了敌人。虽然鲍博害怕会伤到同伴，但是夕能鼓励他勇敢面对，使用这种力量去战斗，鲍博终于不再逃避。

罗梅洛调查到僵尸的弱点是盐，他对僵尸洒了大量的盐，导致僵尸暴走起来，毁坏房屋冲进了森林。雷神等人跟着僵尸一路来到森林深处，在这里居然有一座古代金字塔，进入金字塔之后，夕能就经常感到胸闷。在金字塔里，大家见到了暗之战士和教会里主持仪式的女人贝拉东娜，暗之战士其实是夕能曾经深爱过的wolf，他要求贝拉东娜取走夕能的心脏，让她也成为不死的一族。夕能回想起过去的往事，终于向已经舍弃了赤

行动要点

与士兵对话

▼

在埃尔帕索的猎人协会可以用[illegible]ークリスタル和作ミートソード，用[illegible]制作[illegible]，用毛皮和サファイア制作白装束

▼

回到鲍博家，剧情后与其对话，鲍博加入队伍

行动要点

分别拜访赤之民的首长得到クリシマンの种、ヒーライの种

▼

前往墨西哥市右上的博物馆

▼

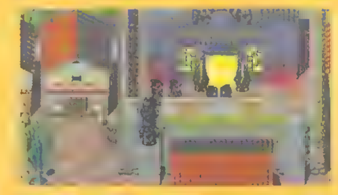
参观展品后与馆长对话得到黑い布

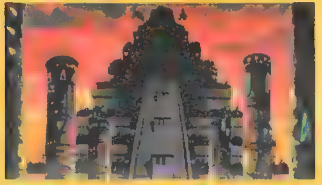
▼

装备上黑い布，等到夜晚后进入教会

▼

剧情后前往博物馆





行动要点

前往瓦哈卡村

▼

剧情后鲍勃的奥义ラスタ的封印解除

▼

追踪僵尸进入森林

▼

把金字塔每一层的石の心脏放置在外面的雕像上

▼



之民身份的wolf举起了斧头，暗之战士在死前恢复了往日的笑容。

作为幕后主使者的贝拉东娜向大家揭示了古代金字塔的秘密——它是古代人建造的最接近神的生命体，贝拉东娜取走的心脏都用来奉献给金字塔。大家合力打败了贝拉东娜，所有心脏又回到各自主人的身体里，贝拉东娜的身体化作炎之龙舌兰。

移动要塞阿拉莫

夕能认为自己应该接受更多的历练，于是告别雷神和禅刚，独自开始旅行。两人带着炎之龙舌兰回到移动要塞阿拉莫，在鲜红的宝石映照下，马克的身体恢复了，M博士突然抢走炎之龙舌兰，驾驶机械鸟逃跑，宣称要继续进行骷髅计划。卡斯塔将军把阿拉莫的操作权力交给雷神，要大家火速前往达拉斯，达拉斯的夜晚有死神出没，每过一晚都会取走一个人的性命。

达拉斯南面出现了三座封印之石，用阿拉莫的大炮破坏之后，隐藏的休斯敦基地显露出来。在这种取得巨大进展的时候，阿拉莫遭到了死神的袭击，太阳十字军的成员陆续被杀死，连卡斯塔将军也惨遭杀害。死神出现在阿拉莫控制室的屏幕上，嘲笑着太阳十字军，他说M博士是特意安插的间谍，用来探知叛乱者，而移动要塞阿拉莫是用来把叛乱者集中在一起除掉的棺材。马克悲愤交加，决心接过卡斯塔将军的责任，带领太阳十字军继续战斗。

休斯顿基地&骷髅战车

获得道具：ボーンナイフ、花柄ショール、ベタ-丸S、青燕アーマー、プラチナの杖

马克击破了休斯顿基地的壁障，把雷神三人送了进去，并约定一定要平安回来。雷神等人在基地中了机关，幸好ACE及时出现救了大家，众人在休斯顿基地的顶层见到了M博士制造的机器人假大总统。它启动了卫星武器，预定在10分钟后同时毁灭五个地方，就像让墓碑镇从地图上消失一样，好在大家赶在倒计时结束前打败了这个机器人，停止了武器发射。



但是死神还留有最后王牌骷髅战车，他打算摧毁整个基地，阿拉莫与骷髅战车展开激烈的炮战，战斗中阿拉莫的主炮和外装甲受损。马克指挥阿拉莫撞向骷髅战车，将其撞开一个大洞。在ACE的协助下，雷神打败了死神，再一次挫败了暗黑教团的阴谋。马克和太阳十字军的成员决定修理好阿拉莫，继续与暗黑教团战斗，而雷神也继续踏上旅途。

打败暗之战士バラム，夕能学会奥义白虎の舞

▼

打败鲜而之贝拉东娜，得到炎のテキーラ

▼

雷神取得伊甸之火，学会奥义雷震波

行动要点

回到阿拉莫

▼

梦贝加入队伍，学会奥义 なる祈り，梦贝和禅刚学会合体奥义美女と野獣

▼

拜访东面赤之民的酋长得到ファストマンの杵

▼

前往达拉斯

▼

用阿拉莫的大炮破坏封印之石，打败三个怪物，前往要塞一侧蝙蝠洞窟外的村子

▼

去酒馆，休息室和义务室后，回到控制室

行动要点

ACE加入队伍，雷神和ACE学会合体奥义レッドサン

▼

在基地最上层10分钟内打败假大总统

▼

剧情后进入骷髅战车

▼

从生命维持装置的骨头上滑下去停止装置

▼

打败死神，梦贝学会奥义王字の怒り

▼

雷神取得伊甸之火，学会奥义雷电波

盐湖城

获得道具：カムカムバク、黄ピ－ス、泪のしずく



雷神等人进入了密苏里州，但是由于M博士的机器人破坏了河面上唯一的桥，大家不得不另想办法。穿过河西边的洞窟后，一行人来到盐湖城，住在这里的小男孩约翰得了一种怪病，全身的皮肤都变成了蓝色，在看过约翰的画本之后，雷神等人的皮肤也都变成了蓝色。约翰的母亲说这本画本是画家斯秋华特给约翰的，事情一定跟他有关。

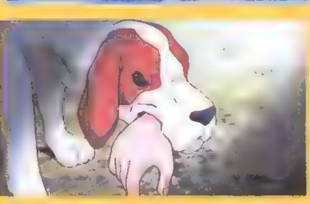
斯秋华特拥有一枝神奇的画笔，能把画出来的东西实体化，他让雷神区湖边打一桶水，然后要雷神画一个小人，大家亲眼目睹了雷神画出的炸弹人变成了实体。炸弹人为大家开启了进入画本的门，和大家一起合力打败了导致怪病的小恶魔，画本的内容又恢复正常，炸弹人流下感动的眼泪，溶化了自己颜料变成的身体。雷神带着炸弹人的眼泪回到断桥，眼泪变成了美丽的彩虹桥，让大家顺利过河。

行动要点

- 分别拜访赤之民的酋长得到ソウルマンの种、ハートマンの种
- ▼ 穿过西面的洞窟
- ▼ 拜访赤之民的酋长得到ミナヒ－ライの种
- ▼ 在猎人协会可以用牙和骨制作大山鸡斑剑，用胆和毛皮制作风天の器，用毛皮和齿车制作炎の革ジャン
- ▼ 进入左边的约翰家，调查床上的画本
- ▼ 进入右边的斯秋华特家，帮他去湖边打水
- ▼ 画一个小人并取名
- ▼ 回到约翰家，进入画本打败小恶魔
- ▼ 前往断桥处

明尼阿波利斯&圣保罗

获得道具：エッグ・キ－



众人来到明尼阿波利斯，经营旅店的老太太觉得禅刚很像她的孙子，便热情邀请大家留宿，虽然禅刚有些为难，但是ACE很爽快地答应了。半夜里梦见被鸡叫声吵醒，就和雷神一起出去察看情况，老太太正赶着一只硕大的鸡耕地，被梦见问起，她支支吾吾地说是利用先进生物科技制造出的鸡。第二天清晨，梦见发现禅刚不见了，三人去问老太太时，她矢口否认禅刚昨夜留宿的事实，却又不小心说漏嘴，恼羞成怒之后将三人赶出了旅店。

实际上事情的真相在明尼阿波利斯邻接的圣保罗，那里有一个巨大的工厂DEVO，专门用来将人退化为鸡，这不用说又是M博士做的好事。三人进入工厂后，在一个大蛋里找到了禅刚，他现在已经变成了人头鸡身，其他的鸡告诉雷神打开门的方法，三人找到了守卫这家工厂的机器人3号。战斗中机器人3号的暗黑回路被损坏，设定发生初始化，ACE成为它的新主人，并给它起名字叫火门。M博士向雷神发出挑战，如果10分钟内不能离开工厂的话，大家就会与工厂一起被炸飞，如果通过了这个挑战，M博士将在芝加哥等着雷神，并且有更多的机关陷阱等着他们。

行动要点

- 半夜外出与老太太对话
- ▼ 通过木桥前往圣保罗
- ▼ 分别拜访赤之民的酋长得到バンパイアの种、ミナソフトの种、ミナクリーンの种
- ▼ 进工厂时传送带反转时间设为5秒以上、8秒、9秒以上
- ▼ 与鸡对话
- ▼ 装置拉杆设置为下上上，放入タマゴ得到エッグ・キ－
- ▼ 连续两次打败机器人3号，火门加入队伍
- ▼ 10分钟内离开工厂，传送带反转时间设为7秒以上、15秒、20秒以上

芝加哥

获得道具：三角の锐剑、黄ピ−ス、ム−ンライト

雷神等人刚一踏上芝加哥的街道，路边的电话就响了起来，M博士要求大家通过四栋大楼的陷阱挑战，全部通过之后，他会在塔顶等大家。M博士设下的陷阱不仅需要有足够的勇气，还需要高超的智慧才能一一通过，在火门的帮助下，众人顺利突破了重重陷阱。M博士派他的左右手梅卡卡波涅来迎接大家，他自己在高达百层的塔顶，在前往塔顶的电梯中，梅卡卡波涅根据M博士的指示向大家发起攻击，好在这个挑战也被大家轻松获胜。

虽然当初在圣保罗的时候，机器人3号已经以火门的身份成为大家的伙伴，但是M博士仍然强行恢复了对它的控制，并命令它对雷神发起攻击。也许机器人3号是故意败在雷神等人的手下，战败之后，它快速旋转起来发射了若干枚手里剑，却无一打中大家。M博士一看机器人3号不敌战败，就打算发动大炮来对付大家，但是刚才的手里剑打坏了大炮，他索性利用自己机械化的身体向大家发起了最后攻击。

禅刚跟随大家一起进行了与M博士的战斗，博士的身体消失后，禅刚也恢复了原来的样子。机器人3号在变回一堆无意识的废铁之前，终于体会到了友情的美好，并且告诉大家在门后就是火之神殿，当火之勇者取得六道伊甸之火后，就能开启盐湖城隐藏的神殿。

盐湖城

获得道具：ビマ−ナ

雷神等人依言去了盐湖城，开启了那里的火之神殿的六道封印，在火之神殿的地下，打败了四圣兽，取得了见到亚当的资格。从2000年前开始，亚当就在火之神殿深处的伊甸之都等待着火之勇者的到来，当时人类的乐园被绝对神摧毁，亚当与百合若以及他的主人一起打败了绝对神，而现在绝对神又再度复活。亚当在这2000年间一直看守着飞船维玛纳，当火之勇者到来之后，他把维玛纳交给大家，自己终于能安心的去了。

底特律

获得道具、白银の剑、への字ソ−ド、ム−ンライト、绀屋の白袍

继M博士之后，卡尔贝又代表暗黑教团向雷神发出了挑战，他的城堡在底特律，而大家挂念的萨姆被关在了城堡顶上。卡尔贝信奉力量代表正义，作为迎接雷神等人的见面问候，他展示了自己强大的力量，举手间就摧毁了道具店，然后回到城堡里等待众人。在与卡尔贝正式对决前，大家看到了萨姆的幻影，他似乎被什么东西控制住了，表现出两种截然不同

行动要点

前往芝加哥
▼
按顺序通过四座大楼的陷阱
▼
在电梯到达塔顶之前打败梅卡卡波涅
▼
打败机器人3号
▼
打败M博士，ACE学会奥义ロ−ズ，ACE和梦见学会合体奥义风と共に去りぬ
▼
禅刚加入队伍，雷神和禅刚学会合体奥义爱の狩人
▼
前往火之神殿，雷神学会奥义雷神波



行动要点

前往百合若的四个祭坛取得百合若武具
▼
前往盐湖城的火之神殿
▼
打败玄武、白虎、青龙、朱雀
▼
从箱子中得到ヘヤンフォグの种、ミナウイ−クの种
▼
剧情后得到飞船ビマ−ナ

行动要点

飞船自动前往底特律
▼
拜访赤之民的酋长得到ミナハ−トの种
▼
在猎人协会可以用胆和羽制作[illegible]の黑衣
▼

的人格。卡尔贝的力量对大家来说几乎是压倒性的，完全没有胜算，他表示无论何时都能接受大家的再度挑战，但是作为惩罚，每次失败后他都要摧毁底特律的一座房屋。

印第安纳波利斯

获得道具：GAガン、メン子ゼリ—、神兽の珠

雷神醒来的时候，已经身在印第安纳波利斯了，久别的夕能正好在这里接受修炼，夕能把大家反锁在旅店，让他们好好休息。这里的大酋长给了夕能最后的试炼，让她去蛇洞取得神兽之珠，在大酋长的指导下，夕能战胜了恐惧，走过了彩虹道，穿过了有着重重幻影的试炼之道，最后打败了自己的幻影，取得了神兽之珠，这也是她成长的证明。

ACE在旅店里都快等得不耐烦的时候，夕能回来了，历经磨练的夕能重新加入了大家，一起对抗暗黑教团。大酋长曾经告诉过夕能，卡尔贝就是2000年前与绝对神同一时期的家伙，仅凭火之勇者的力量是不足以战胜他的。想要打败卡尔贝，就必须先找到百合若与其战斗时使用过的三件圣物，用圣物来封印卡尔贝的力量方有可能获胜。三件圣物中，雷神已经拥有了魔法之壶，另外还必须找到亚伦之剑和炎之石板。

五个人一起乘上了飞船维玛纳，当飞船即将在亚特兰大降落时，夕能突然看到了萨姆的幻影，然后凭空消失，这显然又是暗黑教团造成的。

亚特兰大

获得道具：炎の石板、思い出のカギ

亚特兰大的人们都被电视迷住了，他们把电视人尊奉为领袖人物，对其唯命是从。在一座房屋里的两个人问雷神是不是敬仰电视人，喜欢不喜欢暗黑教团，得到否定回答后，他们给了雷神一组暗号，根据暗号，大家找到了这座房子地下室里的基地。原来是马克率领的太阳十字军以这里为据点，继续跟亚特兰大的暗黑教团战斗着，基地里有个人提到了布朗博士，他是进行电视机发明研究的学者。

离开基地后，大家正好看到一个小男孩受到另外一些孩子的欺负，因为他没有跟随电视节目的潮流戴上电视机形面具，就被孤立了起来。ACE制止了孩子们，他们一哄而散后，男孩邀请大家去他家做客，当听说他的父亲就是布朗博士后，大家欣然前往。参观过布朗博士发明的一些电视机之后，众人当晚留宿在博士家里。

第二天一早，电视人播放了电视剧，向市民们宣扬火之一族是坏蛋的思想，布朗博士深信不疑，将大家赶出家门，生怕自己因为包庇他们而受到牵连。一大群记者已经围在了布朗博士家门口，一见雷神等人出来，就一拥而上问东问西。不耐烦地ACE顺手推了一下记者让他们走开，结果不小心弄倒一位女记者，她坐在地上大喊ACE使用暴力，导致一行人被关进了TV城的牢房。在牢房里没待多久之后，马克趁着守卫们跟

进入卡尔贝的城堡，与卡尔贝的战斗必败

行动要点

与大酋长对话

▼

与另外两位酋长对话得到サキュバスの种、ミナ[illegible]の种

▼

前往蛇洞，不要走回头路

▼

打败夕能的幻影，夕能学会奥义战神降临

▼

夕能加入队伍，雷神和夕能学会合体奥义ゲッタウニイ，ACE和夕能学会合体奥义明日に向かって击て，雷神和夕能学会合体奥义僕达に明日はない

行动要点

返回还没有到过的[illegible]村子，和首长得到[illegible]の种、パラクオンの种、[illegible]の种、[illegible]の种

▼

从孟斐斯的箱子得到圣神の[illegible]、圣乙女の[illegible]

▼

前往亚特兰大

▼

进入右上方的房子，与NPC对话后调查左数第二根柱子

▼

地下基地的猎人协会可以用胆和骨制作[illegible]

▼

与地下基地的NPC对话

▼

在布朗博士家留宿

▼

跟随马克离开电视城

▼

着电视节目做暗黑体操的时候溜进来，救走了大家。

马克决定次日对TV城发起攻击，为了避免电视人唆使市民阻碍他们，进攻计划是先袭击亚特兰大送电站，切断市内的输电线路。移动要塞阿拉莫已经修理完成，第二天一早，太阳十字军利用阿拉莫的主炮摧毁了送电站的大门，攻入了内部。电视人早就得知了他们进攻的情报，故意增加守卫兵力，马克将炸弹交给雷神，自己带领太阳十字军拖住杂兵们为雷神破坏输电系统争取时间。

打败电站的暗黑管理者之后，雷神成功炸毁了输电系统，但是马克却在战斗中倒下了，他在雷神和夕能的面前停止了呼吸。为了实现马克的计划，大家强忍悲痛攻入了电视城，手刃电视人这个元凶，把亚特兰大从暗黑教团的控制中解放了出来，并且从电视人那里得到了炎之石板。离开亚特兰大之前，太阳十字军的成员送来了马克的遗物，那是满载着马克的回忆的一把钥匙。

- 次日进入移动要塞阿拉莫
- ▼
- 打败送电站的暗黑管理者
- ▼
- 进入TV城
- ▼
- 上到6层进入右边电梯，设定为200kg，降到4层
- ▼
- 上到10层进入左边电梯，设定为100kg，降到9层
- ▼
- 打败电视人，ACE学会奥义ボイス
- ▼
- 离开亚特兰大时得到马克的钥匙

新奥尔良

获得道具：マグ－の手纸、ビッグガン、ア－ブズボン、マチュムシュ、兽似人衣、ヤクの麻靴、黄ピ－ス、サンライト、ア－ロンの剑



马克和梦见、萨姆、迪夫、雷神一起在新奥尔良的孤儿院长大，对他来说充满回忆的地方当然是那个孤儿院，因此大家去了新奥尔良。在六年前的那场灾难之后，新奥尔良已经变成一片废墟了，站在博物馆前，雷神的思绪回到当年。

赤熊带着雷神在博物馆找到了萨姆，但是萨姆当时已经被萨奈特摩控制，打开了封印之书，萨奈特摩在雷神的脸上留下了一道刀痕，至今依然清晰。火之神殿的伊甸之火散发出邪恶的气息，赤熊带着孩子们离开神殿，伊甸之火烧毁了整个城市。

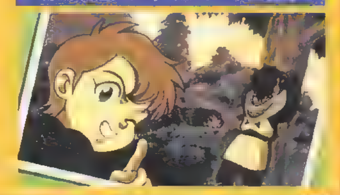
回忆过这段往事之后，雷神带着大家去了火之神殿，马克在那里放了一个箱子，打开锁之后，里面是他珍藏的一些照片，照片下面还有一封信。当年赤熊带着雷神走了，萨姆被抓走，梦见被送进了孟斐斯的孤儿院，朋友们天各一方，马克一直希望以后能变得像雷神一样坚强，把分散的大家再聚集起来。

离开火之神殿的时候突然下起了雨，雷神带着大家到以前的孤儿院去避雨，梦见突然精神恍惚的出现在门口，大家急忙把她扶到床上去休息。雷神守在梦见身边，恍惚中身边的景物开始扭曲，进入了奇怪的地方，久别的星夜出现在雷神面前，他说这里是梦见的精神世界，有人闯进了这里，必须找出这个闯入者。把梦见的精神世界作为自己的艺术品的家伙是迷宫之德拉克罗娅，同样是暗黑教团的家伙，她败于雷神和星夜之后，星夜继续追踪她，而雷神回到了现实世界。

梦见已经恢复神志了，大家分头休息后，孤儿院里突然又来了一个人，居然是迪夫，6年之后他已经瘦了下来，雷神和

行动要点

- 前往新奥尔良
- ▼
- 在教会前发生剧情事件
- ▼
- 前往火之神殿
- ▼
- 前往孤儿院
- ▼
- 进入梦见的精神世界，星夜加入队伍，雷神和星夜学会合体奥义スターゲイト
- ▼
- 走到中间的圆形区域，打败迷宫之德拉克罗娅
- ▼
- 进入禅刚的精神世界，走到中间的圆形区域回到现实世界
- ▼
- 跟随迪夫和禅刚到洋馆，进入雷神的精神世界，星夜加入队伍
- ▼
- 走到中间的圆形区域，打败迷宫之德拉克罗娅，得到亚伦之剑



梦见都快认不出他了。迪夫热切的与大家聊了一会儿，拿出一种减肥药水推荐给大家，禅刚喝了一口，结果进入了自己的精神世界，幸好没有遇到德拉克罗娅。禅刚回到现实世界后，迪夫带着浑浑噩噩的他往山上的洋馆走去，雷神等人紧跟在后面，本该毁于大火的洋馆居然焕然一新。

洋馆里的地上横七竖八的躺着几个人，有个穿黑袍的人怂恿雷神喝下药水进入精神世界，虽然他并没有喝，但是吸进了药水的蒸汽，仍然失去了知觉。这次雷神在自己的精神世界里与星夜一起打败了德拉克罗娅，她的身体化作亚伦之剑，洋馆也随之消失。这样三件圣物都收集齐了。禅刚感到很羞愧，认为自己拖了后腿，就像当初的夕能一样自我修炼去了，而梦见留在孤儿院陪伴迪夫，星夜随同雷神、夕能和ACE前往底特律。





底特律

获得道具：——

再次见到卡尔贝时，星夜和他竟然相识，在2000年前他们居然就战斗过，星夜的真实身份到底是谁，大概只有卡尔贝才知道。亚伦之剑打破了卡尔贝的无敌防御屏障暗之壁，不可一世的他终于败北了，但是随后卡尔贝变成了另一种形态，像软体动物般紧追在大家身后。星夜借此机会念起咒语，解开了围绕着纽约的邪恶封印，虽然他的身体与卡尔贝一起消失了，但是大家知道，他一定不会就这样死去。

留在底特律的梦见重复不断的做着噩梦，她从飞船维玛纳上消失之后，被抓到了暗黑教团幕后主使萨奈特摩的身边，虽然当时梦见拼力逃了出来，但是萨奈特摩在她身上留下了三个6的印记，那是撒旦的标志。梦见鼓起勇气克服了残留的恐惧，撒旦的标志竟然变成了火之勇者的印记，和雷神、夕能身上的印记一样。当雷神等人打败卡尔贝之后，梦见找到了他们，现在的她无比坚定，要打败萨奈特摩救回哥哥萨姆。

行动要点

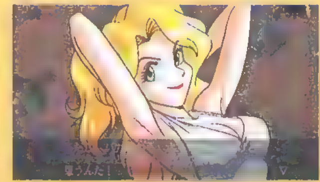
前往底特律

▼

打败卡尔贝，ACE学会奥义ラッキー

▼

回到飞船，梦见加入队伍，梦见学会奥义ささやかな眠り，雷神和梦见学会合体奥义ミテンの矢，梦见和夕能学会合体奥义シャイニング





纽约

获得道具：——

最终决战地点将是邪恶的根源盘踞的纽约，这里的中央公园曾经草木茂盛流水潺潺，但是现在只剩一片萧条的景象。尽管如此，但是还有人没有失去希望，一个女孩子每天坚持在街心练习舞蹈，她把满怀希望的心情传递给大家，坚信美国一定会迎来真正的自由。雷神等人被一波又一波来袭的野狗阻住去路，只好暂时撤退到中央公园的小屋里去商量对策。

行动要点

前往纽约

▼

打访市之居的首长得到ジョヌスベルの神

▼

打败野狗

马里兰

获得道具：樱のカギ、肉切り包丁、爱妻便当

此时的禅刚正一个人游荡于马里兰，虽说当初离开大家的本意是外出修炼，但是真的走出来之后却又不知道应该去哪

里，应该做什么。禅刚意外地发现自己家的招牌竟然竖立在街边，原来是他留下纸条离开家之后，他的妻子带着两个孩子来到了这里，一边经营肉店一边等着他回家。

禅刚的妻子搭乘卡车去了市中心，为无家可归的孩子们做饭，但是竟然遭到乌鸦群的袭击。禅刚想上前搭救，又不好意思相见，便用卡车上本用来粉刷白宫的涂料把自己涂了一身。他的妻子当然一眼就看出了丈夫的身份，但是也不说破，只委婉地传达了自己的思念之情，相信他会做一番大事业后回到美国。

禅刚深受鼓舞，决定要为这里的人们做点什么，听说自从华盛顿纪念馆被涂黑并画上暗黑教团的标志后，动物们就开始频繁袭击人们，原本管理纪念馆的老人把钥匙交给了禅刚。在纪念馆的最上层，禅刚打败了操纵动物们的幕后黑手，他的妻子匆忙赶到来为他送别。踏上了地上的魔法阵之后，禅刚来到了纽约中央公园，他的身上也出现了火之一族的标志。

纽约

获得道具：义经の弓、真炎アーマー、スーパーガン、特制エース服、梦见の小柄、神梦衣、サンライトX2、ベスト丸S、カムカムバク、卒塔婆ソード、ショーグン铠、舞斗ドレス、雪割り樱

操纵动物们的家伙被禅刚解决掉以后，狗群们也都散去了，雷神等人进入破败的大楼中，见到了盘踞在这里的兽神罗格斯。罗格斯很清楚ACE的弱点，他一爪抓破了ACE的面具，没有了面具的ACE从美国英雄变回了胆小鬼切利，大家只好先撤退了。

切利一直非常惊恐，不肯承认自己就是ACE，也丝毫听不进大家的鼓励。这时比利乘坐着飞船维玛纳降落在屋子外面，他说有人打电话告诉他ACE有难，出门就看到了飞船，于是从菲尼克斯来到了纽约，从打电话的人的用词来看，应该是禅刚。面对懦弱的切利，夕能要求与他战斗，比利与切利一起对抗夕能，却几乎毫无还手之力，看到比利为了保护自己而受到攻击，切利终于直面自己，不再依靠面具，被兽神罗格斯抓伤的额头上也出现了火之勇者的标志。

罗格斯这次倒在了大家的剑下，纽约城中的一块地面与周围分离，升到了空中，萨奈特摩的暗黑神殿就在里面。为了争取足够的时间让绝对神复活，萨奈特摩召唤出了罗格斯与大家战斗，然后为绝对神献上了自己的身体，使其复活。一直躲躲闪闪跟在大家后面的禅刚被ACE叫了出来，一起进行最后的战斗，梦见的身体进入了绝对神的体内，大家打败了绝对神之后，梦见与萨姆相拥着落下。全美国的阴霾散去，人们迎来温暖的阳光和真正的自由。

禅刚回到了家里和妻儿团聚；夕能回到了西雅图教孩子们习武；ACE和克林顿三兄弟开始着手重建墓碑镇；梦见想要开办一家孤儿院，雷神答应会一直守护着她和孩子们。火之勇者的战斗暂时结束了，但是火之一族的力量将会一直传承下去，即使不是血脉相连的人，也能继承这个力量永远守护着美国的人民。

行动要点

拜访赤之民的首长得到[illegible]の种
▼
前往自己家
▼
跟马里兰左下方房屋内的NPC对话
▼
进入华盛顿纪念馆，在顶层打败BOSS，禅刚学会奥义侍魂
▼
打败狗群

行动要点

前往最深处的大楼
▼
见到兽神罗格斯后发生剧情
▼
与夕能战斗，逃跑两回合失败后自动胜利
▼
再次前往大楼打败罗格斯，夕能学会奥义[illegible]，ACE学会奥义怒りの铁拳
▼
前往暗黑神殿
▼
第一战再次打败兽神罗格斯
▼
第二战从[illegible]打败萨奈特摩
▼
禅刚加入队伍，学会奥义劝进帐
▼
第三战打败绝对神



——全文完



特别优惠

一次性购买3件及3件以上，30元/件



¥35
编号:6297

回袋妖怪喵喵T恤

●最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，调皮刁钻的姿态与皮卡丘款形成鲜明对比。



¥35
编号:6309

福音战士使徒袭来T恤

●衣服正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的抽象形象，背后是该话的标题，醒目无限的冲力力侵蚀你的绝对领域！



¥35
编号:6231

回袋妖怪皮卡丘T恤

●颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！



¥35
编号:6286

马里奥食人花主题T恤

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”……这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典，与老款不相上下。



¥35
编号:6253

经典马里奥主题T恤

●衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“YOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。

特价专区

少量存货 清仓甩卖 每款特价20元！



¥35 20
编号:619…

变形金刚T恤

¥35 20
编号:6219

高达夏亚主题T恤

¥35 20
…622…

生化危机主题T恤

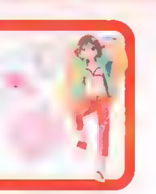
少量尾货先到先选，如您所指定的款式、尺码无货，

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

本次商城新鲜东西着实不少，首当其冲的是猫猫变身道具！变身为动漫中的可爱猫耳族，COS、恶搞或者活跃气氛都不可缺少，诱惑度满点！草莓棉花糖的泳装系列看起来就令人浑身清凉，王国之心的项链和柯南的帽子对于两作的FANS而言同样不可错过，而且男女同样适用。2款NANA钱包则更可作为夏日逛街装备与朋友一起分享或者送给女孩作为礼物哦！







草莓棉花糖泳装篇5件组

¥36 编号 7065

●超萌动画《草莓棉花糖》中的女主角清凉登场，包括美羽、千佳、茉莉、安娜、伸惠，形象可爱生动，游泳圈、西瓜、水球等道具更添情趣。带你享受夏日海滩的萌丽春光。



新款上市

柯南侦探帽

¥25 编号 7120

●名侦探柯南剧场版《侦探们的镇魂歌》主题帽子，灰白色调洋溢着一股侦探味。前面印有烫金柯南图案并镶有金属标志牌，帽檐上印有花体"The Private Eyes' Requiem"的字样。







新款上市

NANA精制钱包

¥39 编号:7119

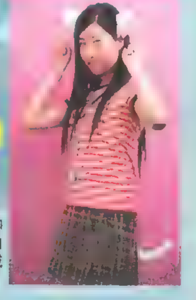
●材质花色与长款NANA钱包相同，扣起来的尺寸11*9CM左右，同样有拉锁内袋和放置照片、卡片的地方，只不过更加小巧便于携带！

NANA时尚钱夹

¥45 编号 7108

●长款的NANA钱包，扣起来的尺寸18*9CM，珍珠粉的底色上印有两位NANA的可爱头像，内夹分层可放置各种卡片、相片等，拉锁内袋更易收藏小东西。



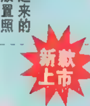


新款上市

LOVELESS猫猫变身套装

¥29 编号 7096

●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫，如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴。耳朵用发夹，尾巴用别针固定，白色版猫娘诱惑！用来cos小呗、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点！





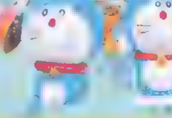
新款上市

王国之心 钥匙刃项链

¥25 编号 7074

●王国之心中的关键道具——钥匙刃化身项链，磨沙银质地闪耀华丽光泽，贴在皮肤上触感冰凉。钥匙刃挂坠全长7.5cm左右，男女皆可佩戴。对于该作的迷来说，意义更是不同。











哆啦A梦可动游戏扭蛋六件组

¥49 编号 7007

●造型真实还原经典一幕，每个玩具都有机关全部可动！给哆啦A梦带上竹蜻蜓，面部表情就会改变，转转大胖背后的发条他就会生气的挥舞手臂，玩法新奇乐趣多多！



最终幻想12项链三件套

¥36 编号 7041

●以审判长、阿尔卡迪亚帝国、达尔马斯卡王国的标志为主题的项链，完全真实再现游戏中的设定，精工细致银光闪耀，感受置身游戏中那个空贼翱翔的幻想世界吧。



Fate命运守护夜怀时计

¥49 编号 7029

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee, art thou my Master? "表盘是精致的赛芭图案，附带特制表袋。



死神魂玩偶A款

¥25 编号 2934

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风劲歌热舞，一脸认真的表情生动有趣，看了就想让人捏一把。



死神魂玩偶B款

¥25 编号 2945

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。

次世代传媒联盟 最新邮购资讯



《口袋迷5》再度登场，本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道，赠品本期华丽的推出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元 9月1日上市



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元 上市热卖中



特别策划超合金美学，变身战士牙狼，2006世界杯玩具专题，爆炸头宝冒，HGUC EMS-10 兹达，BANDAI 工厂潜入报告，精彩内容新鲜赠品不容错过！

TOYS(7)

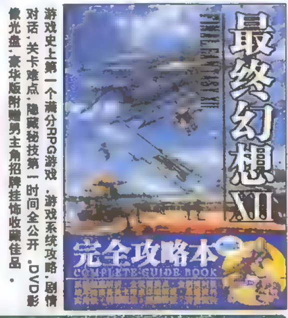
■定价：9.80元 接受邮购



今夏潮流盛况全线出击！最前沿的新品资讯，最新潮的海外新品，最具指导意义的搭配方案，全部毫无保留，全部倾家[illegible]？跟着我们一起潮热这个夏天！

SO COOL 2006年第(8)期

■定价：15元 上市热卖中



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元 接受邮购



特别策划 暑假十大必玩/专题 海拉尔创世纪/RPG特稿最终回 自由的国度/完全攻略 女神异闻录3/完全攻略 DON大乱斗

电子游戏软件2006年第16期

■定价：9.80元 8月4日上市



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片，设计及工艺制作都要求很高，双DVD，空前豪华制作，收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

■定价：48元 上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次曝光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元 接受邮购



三大特辑——E3展会潜在信息深度剖析，《合金装备》系列历史完全回顾，游戏机手柄的发展与变迁，首次全彩制作，经典游戏歌曲CD大集合。

游戏批评06夏季号

■定价：12元 接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～16期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36～42期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期	9.80元
第51～61期(50期已售完)	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～55期	9.80元
口袋迷(5)	18元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元

SOCOOL第(1～10)期	15元
TOYS第(1～7)期(5期已售完)	9.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

截止统计时间：2006年8月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年8月3日	节拍天国	任天堂	RAG
2006年10月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年10月12日	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表

截止统计时间：2006年8月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年8月3日	极魔界村	CAPCOM	ACT
2006年8月3日	GURUMIN	FALCOM	ARPG
2006年8月3日	EveryExtendExtra	BANDAINAMCO	PUZ
2006年8月3日	SD高达G世纪P	BANDAINAMCO	SLG
2006年8月24日	摩托GP	BANDAINAMCO	RAC
2006年8月24日	圣殿骑士	MMV	ACT
2006年8月31日	太阁立志传	KOEI	SLG
2006年8月31日	雀・三国无双	KOEI	TAB
2006年9月7日	太鼓达人 2	BANDAINAMCO	RAG
2006年9月7日	幻想传说 全语音版	BANDAINAMCO	RPG
2006年9月7日	EXIT2	TAITO	ACT
2006年9月14日	山脊赛车2	BANDAINAMCO	RAC
2006年9月14日	游戏王GX TAG FORCE	KONAMI	TAB
2006年9月21日	赏金猎人	BANDAINAMCO	ARPG
2006年9月28日	英雄传说 空之轨迹FC	FALCOM	RPG
2006年9月28日	FISH EYES	MMV	STG
2006年10月12日	能量宝石	CAPCOM	ACT
2006年10月26日	忍道 焰	ACQUIR	ACT
2006年秋	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年冬	世界传说 光辉神话	BANDAINAMCO	RPG

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
未定	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年8月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年8月3日	星际火狐 指令	任天堂	STG
2006年8月3日	宇宙方块	BANDAINAMCO	PUZ
2006年8月24日	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年8月24日	新牧场物语	MMV	SLG
2006年9月21日	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年9月28日	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	RPG
2006年10月1日	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年11月15日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年	流星的洛克人	CAPCOM	未定
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	JUMP明星大乱斗2	任天堂	ACT
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG
未定	福蛋的商店街2	BANDAINAMCO	ETC

掌机迷2006年第十五期抽奖

PSP豪华版





1名

NDSL主机



1名

G6L 烧录卡



6名

SC-MINI 烧录卡 6名

EZ4 烧录卡 5名

EWIN2-SD 烧录卡 3名

EWIN2-MINI 烧录卡 3名

EWIN2-Micro 烧录卡 3名

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.61的抽奖活动截止时间为8月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

59期中奖名单

PSP	
吉林四平	黄志军

NDSL	
天津	刘 博

M3-SD P 烧录卡	
天津	王立刚
北京	杜 江
江苏苏州	华文龙

M3-MINISD P 烧录卡	
上海	邓林彬
广西桂林	赵 晶
天津	徐 杰

SC-MINISD	
天津	陈 亮
北京	徐 涛
湖北荆门	张粟林
贵州	赵 阳
河南周口	李 晓
江西吉安	李诚亮

EZ-FLASH4	
上海	袁卓勇
江苏无锡	陈智越
上海	张宇杰
北京	葛东明
江苏太仓	马祖强


SO COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 AUG
08
推广价:15元
HELP FIVE!
脱离闷夏烦躁
"救命"搅拌棒
●四款造型随机附赠●
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
JOLIN 时尚舞娘 蔡依林
①STEP INTO CASUAL FASHION 今夏最强度假风②WHITE STYLE 时尚白 打造嘴型质感
③继续沉沦UNDERCOVER黑魂时尚④High Street for 波鞋⑤IN THING 条纹T恤 × 窄版长裤
HOT BOY
想做今夏最潮男孩?!
十大精心专题 聚献潮流向往 7月下旬全国上市



《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
超值赠品 1 口袋迷冰晶水球
快乐皮卡丘
电兔总动员
口袋迷独家赠送“冰晶水球”，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
超值赠品 2 口袋妖怪酷纸帖
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品 3 口袋迷光盘
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
超值定价 18元
8月底 全国上市
邮购请注明“口袋迷5” 邮购地址：北京东区外安邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取